平成6年12月24日発行　第9巻第29号通巻第133号
昭和62年5月6日　第3種郵便物認可
ゲーメスト12月15日号増刊



真 SAMURAI SPIRITS™

覇王丸地獄変

真サムライスピリッツ

真侍魂修羅絵巻

初公開！これが武器破壊技だ!!

刀に命をかけた剣士たちのすべて
全15キャラクター徹底紹介

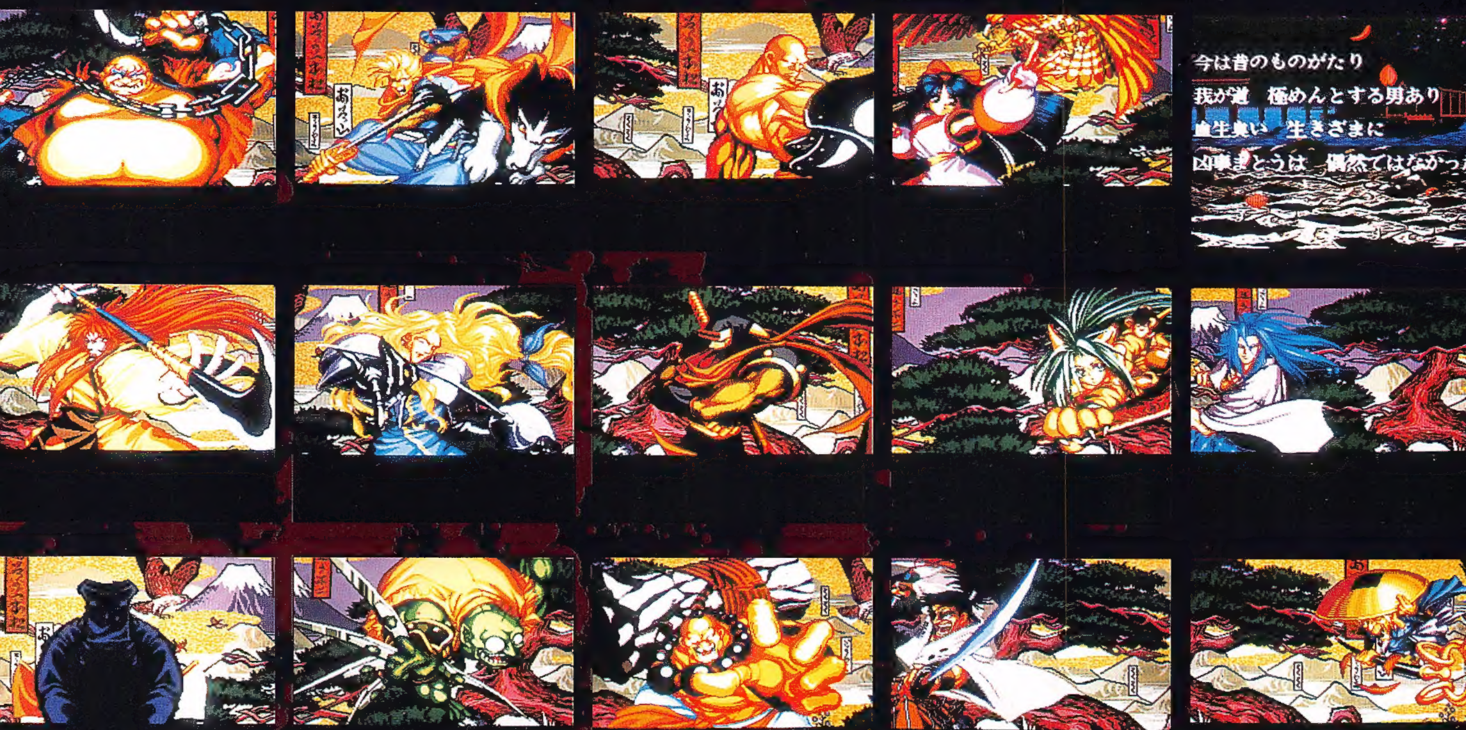
今から始める真侍魂
新システム基礎講座

キャラクター別
対戦、対CPU調伏指南

最新殺法
真・連続技紹介

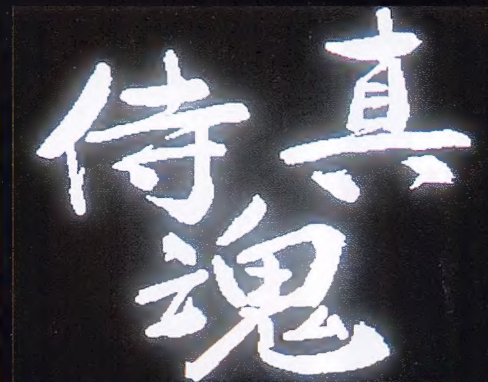
超特大！
読者1,000名大々プレゼント!!

680円
VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST VOL.133



今は昔のものがたり
我が道　極めんとする男あり







真侍魂修羅絵巻　目次

初公開！これが武器破壊技だ!!



魔性に立ち向かう剣士たちの物語

侍魂から真侍魂へ

時は1700年の終わり。世界に異変が起きつつあった。原因不明の病気、局地的な天変地異、政変などによって、人々の心までも絶望が支配し始めた。親しかった者や国々が争い、多くの命が失われていった。

これらの災いは、日本に突如として現れた邪教と密接に関係していた。かつて徳川幕府軍によって、この世を追われた男、天草四郎時貞が魔界の王、アンブロジァの力を借りて復活し、世に混沌の波を引き起こしたのである。

天草四郎の怨念による騒乱は、日本国内のみならず、海を隔てた異国にまでもおよび、世界は暗黒の時代へと流されていくのであった。

そんな時代の流れの中、各々の信念のもとに闘う12人の戦士たちがいた。自身の剣技を磨く者、一獲千金を夢見る者、名声を得んとする者、そして厄災に立ち向かう者。それぞれ理由は違えども、戦士たちの運命は奇しくも災禍の中心である邪教、天草四郎時貞と交わりあっていくのであった…。

黒い濁流の時代の中、戦士たちの魂は、猛く鋭い光を放つ…。

これがサムライスピリッツのストーリーである。

アンブロジァの力を借り復活した天草四郎。彼は、宝珠パレンケストーンの秘められた破壊力を従え、世に災いをもたらし、破壊の限りをつくした。そして今、アンブロジァの復活の時が…。

しかし、アンブロジァの復活を阻止し、天草四郎を倒すべく立ち上がった覇王丸、橘右京をはじめとする12剣士。タムタムは村の宝珠を、服部半蔵は乗っ取られた息



壱ノ章

刀に命を賭けた剣士たちのすべて

キャラクター徹底紹介

天草を倒し、世に平和を取り戻した12剣士。そして、新たなる敵を前に再び立ち上がった彼ら11人を完全紹介。また、彼らの好敵手となりうるであろう4人を加え、ここに真の侍魂を秘めた剣士の物語が今、始まる。

子の体を取り戻すべく闘いの旅に出る。

そして12人の剣士は、それぞれの思いで天草を打ち破る。天草の魂は解放され、アンブロジアの復活は絶たれるのであった。

世界中の災厄を起こし、暗黒神アンブロジアの復活を図っていた天草四郎時貞は、一人の剣士に滅ぼされた。

そして、月日が流れた…。

新たなる敵？魔性の力が吹き荒れるか

復活した天草に深く関わった人間の一人、覇王丸はある晩、突然の闇討ちにあった。

容易に首を取られる覇王丸ではなく、逆にその首を取り押さえたのだが、男はあきらかに何者かに…それも暗黒の影に操られていた。

男は言った。

「貴様の魂はいずれ奪ってやるぞ。あんぶろじぁ、復活…」

天草と同じ暗黒の影を感じ取った覇王丸は、剣技の師を訪れた。覇王丸の話を聞いて、師はいつになく表情を険しくし、覇王丸を見据えた。

「あやつに近づくでない。おまえは確かに強うなったが、まだ手を出すでないぞ。よいな」

確かに師は何かを知っている様子だったが、何も語らなかったし、覇王丸も聞こうとはしなかった。

その夜、久しぶりに師と酒を酌み交わした覇王丸は、夜明けを待たずに再び旅に出た。口元に不敵な笑みを浮かべて…。

覇王丸







骸流島
夕の刻



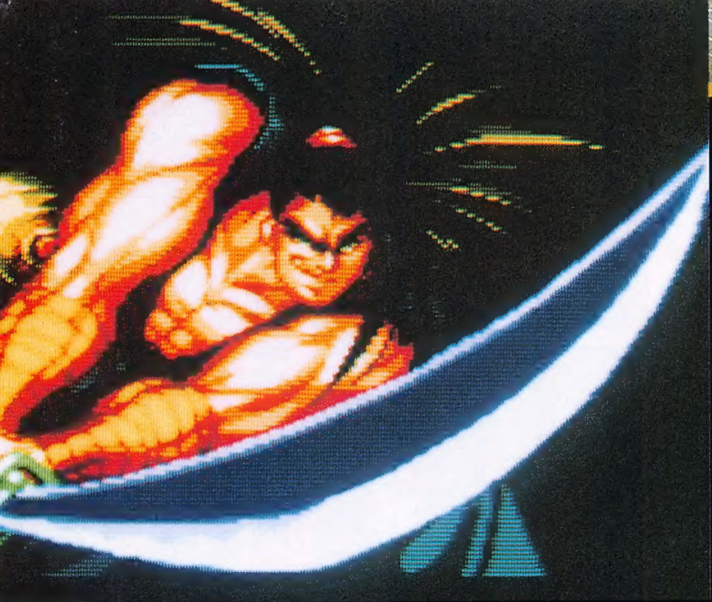


地獄編の主人公
彼こそが覇王丸

「覇王丸、確かにお前は強うなった。じゃが、魔性の者と関わるでない」。そういう師の忠告も、覇王丸の侍魂の火に油を注ぐだけであった。

その日、数刻師と酒を酌み交わした後に、覇王丸はまた、ぶらりと旅に出た。

「修羅道…か」。不敵な笑みを浮かべながら、その一言を残して。



名刀・河豚毒

覇王丸の武器は、名刀・河豚毒という長剣であり、相手を正面から一刀両断することが可能である。渾身の力を込めて繰り出す突きや斬り技は、抜群の破壊力を秘めているのだ。それゆえに、相手に与える恐怖は尋常ではないだろう。





		Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	跳び斬り	跳び斬り	兜割り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び覇王蹴り
垂直跳躍攻撃	遠距離	跳び斬り	跳び斬り	兜割り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び覇王蹴り
斜め跳躍攻撃	近距離	跳び斬り	跳び斬り	兜割り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び覇王蹴り
斜め跳躍攻撃	遠距離	跳び斬り	跳び斬り	兜割り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び覇王蹴り
立ち攻撃	近距離	柄頭打ち	斜め斬り	飛燕斬り	膝蹴り	膝蹴り	突き蹴り
立ち攻撃	遠距離	縦斬り	突き	斬鉄閃	横蹴り	横蹴り	回し蹴り
しゃがみ攻撃	近距離	膝打ち	脚払い斬り	地天刀斬	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り	滑り込み蹴り
しゃがみ攻撃	遠距離	しゃがみ斬り	脚払い斬り	地天刀斬	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り	滑り込み蹴り







伝授！武器破壊、必殺技

覇王丸

飛び道具に超強力な対空技を持つ覇王丸。今回新たに技を3つ会得した。大胆な上段斬り「烈震斬」、敵を欺く「旋風烈斬」、そして「酒攻撃」。これで最強間違いなしか!?

奥義　天覇凄煌斬

➡⬊⬇⬋⬅➡＋斬る



名刀　河豚毒に巨大な光球をまとわせ、怒の一撃を相手に叩きつけるのがこの技である。その美しさは、夜空を流れる慧星を人に連想させる…。

この技は出かかりと出し終えたあとのスキが大きいので、やたらに出すと手痛いしっぺ返しを食らってしまうことが多い。先読みに近い感じで、対空技として使ってみよう。

奥義　烈震斬

➡⬇⬊＋蹴る

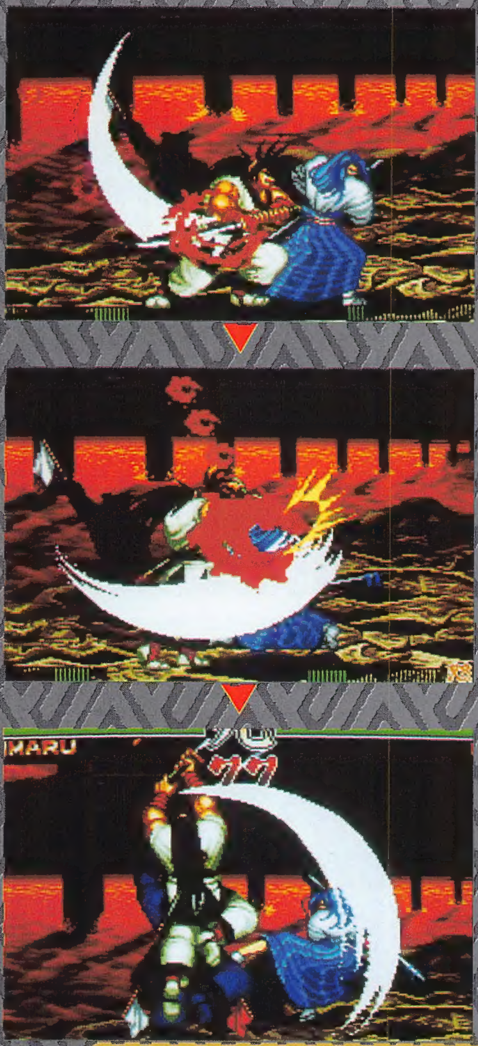
飛び込み系の新技。前方ジャンプから繰り出す剣のリーチは想像を絶する。



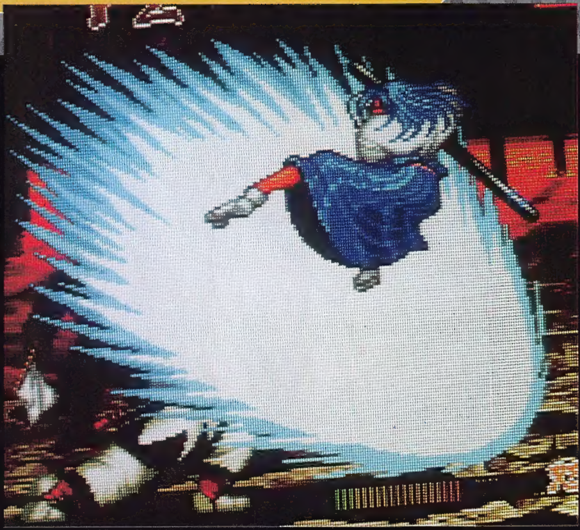
奥義　弧月斬

➡⬋⬇⬊＋斬る

対空技として威力絶大。大斬りからの連続技など使用頻度も高い。











奥偽　旋風烈斬

↓↘→＋蹴る



横投げ

刀を地に差し投げる斬りボタン投げ。



真空巴投げ

投げた後の間合も十分の蹴りボタン投げ。

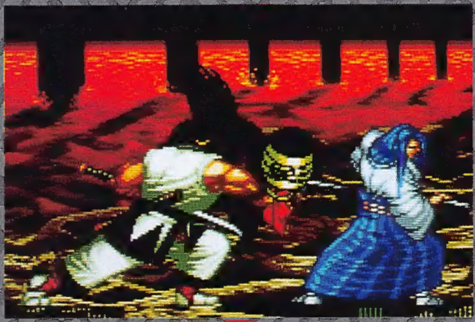


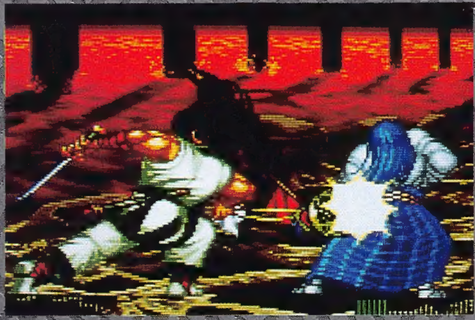
酒攻撃

↓↙←＋A

徳利を使い相手にダメージを与える新技。刀がなくても使える技である。







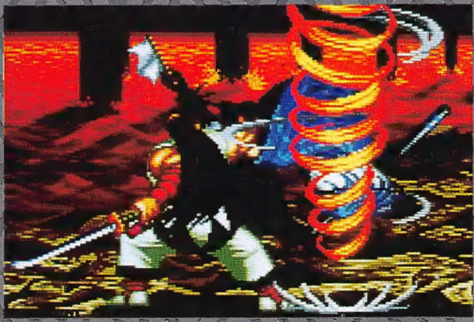
奥義　旋風裂斬

↓↘→＋斬る

竜巻を飛ばす覇王丸の飛び道具。スキは多いが、出しやすさはあなどれない。







橘右京







骸流島
宵の刻





神無想一刀流 健在なり

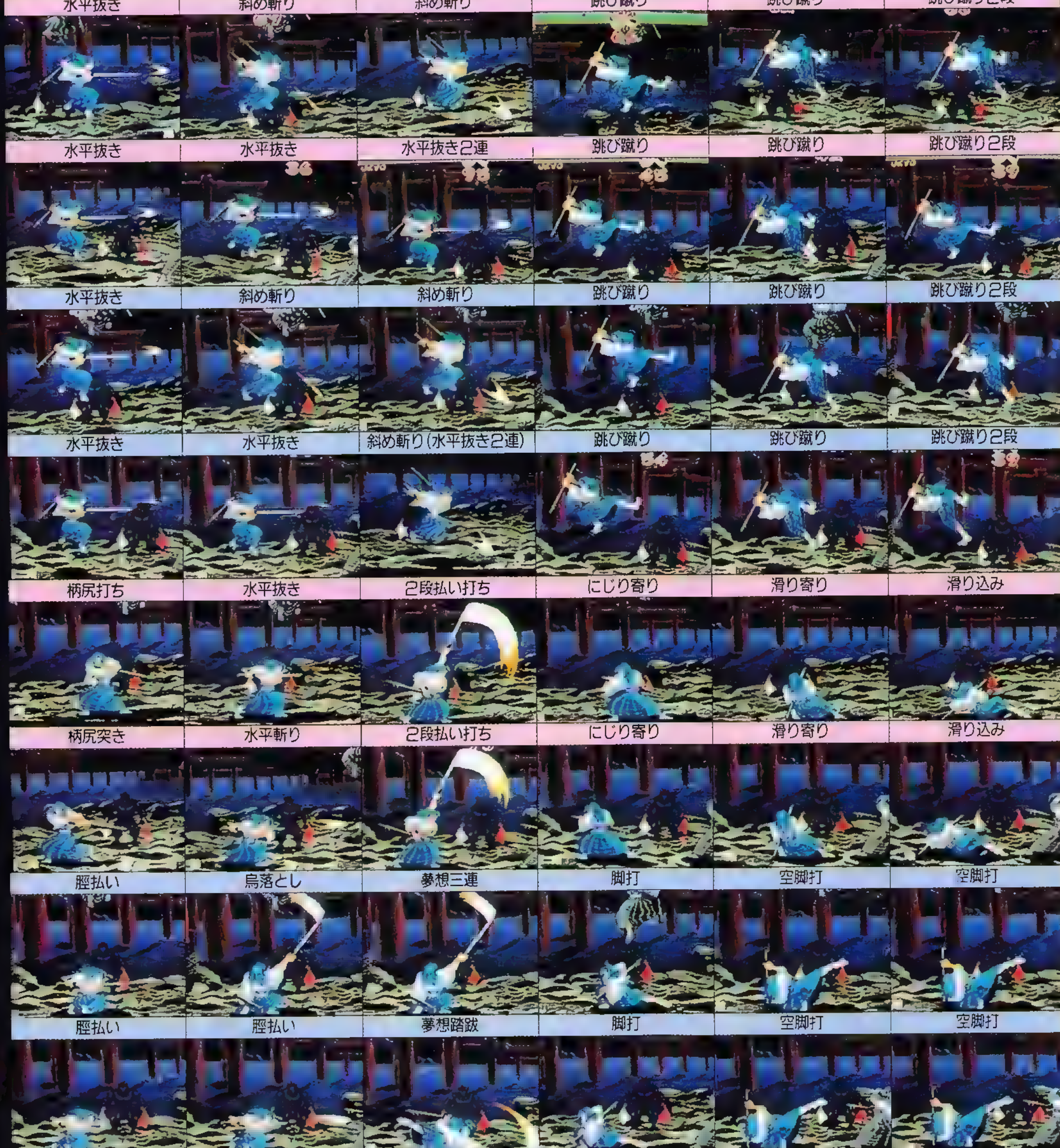
右京の手に入れた魔界の華は、究極のものではなかった。「この華は、かとれあ、だな。文献には魔界の中心に究極の華が咲くとあるが、本当に存在するかは…分からぬ」武蔵の国の老学者はそう語った。「文献にあるならば、必ずわたしは、究極の華はそこにあるはずです。究極の華を探しに行きます」右京は再び、魔界を目指す旅に出た。



自作・無銘

右京の刀は「自作・無銘」となっている。自らがつくり出した刀剣だが、真侍魂になってからやたらと剣先が長くなったように思える。これは気のせいなのか右京自身の剣に対する修業の成果なのか。

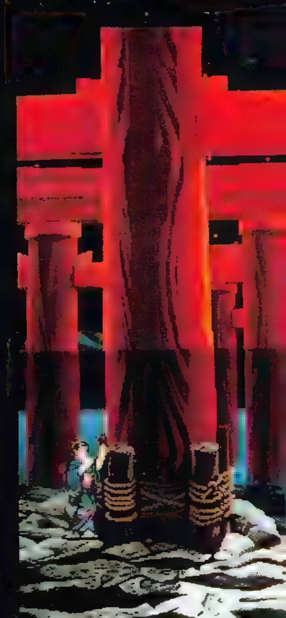




		Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	水平抜き	斜め斬り	斜め斬り	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り2段
垂直跳躍攻撃	遠距離	水平抜き	水平抜き	水平抜き2連	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り2段
斜め跳躍攻撃	近距離	水平抜き	斜め斬り	斜め斬り	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り2段
斜め跳躍攻撃	遠距離	水平抜き	水平抜き	斜め斬り(水平抜き2連)	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り2段
立ち攻撃	近距離	柄尻打ち	水平抜き	2段払い打ち	にじり寄り	滑り寄り	滑り込み
立ち攻撃	遠距離	柄尻突き	水平斬り	2段払い打ち	にじり寄り	滑り寄り	滑り込み
しゃがみ攻撃	近距離	脛払い	烏落とし	夢想三連	脚打	空脚打	空脚打
しゃがみ攻撃	遠距離	脛払い	脛払い	夢想踏跋	脚打	空脚打	空脚打







伝授！武器破壊、必殺技

橘 右京

今までの欠点を補いつつ、各技の性能が格段にアップ。そして、新たにより強力な技「残像踏み込み斬り」が加わり、もはや向かうところ敵なし！

つばめ六連

➡⬅⬋⬇⬊➡＋AB

普段物静かな右京が、本気で怒ったときに繰り出す武器破壊超必殺技が「つばめ六連」だ。

おとなしい人間ほど怒ったときが怖い、とよく言われるが、秘剣つばめ返しのときの反動を大きく増幅させて回転力を上げる——、まさに眠れる獅子を起こしたかのような凄まじい破壊力を誇る技だ。



非剣　ささめゆき

⬇⬋⬅＋蹴る

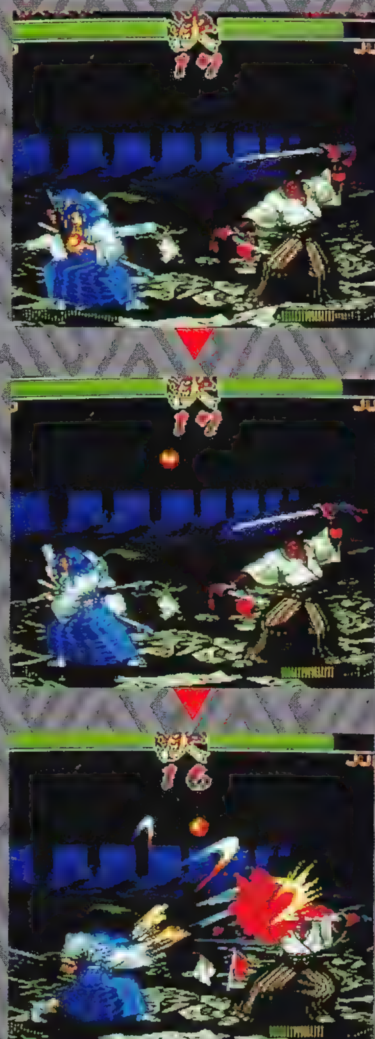
ささめゆきを出すと見せかけるフェイント技。ただ林檎を投げるだけだ。



秘剣　ささめゆき

⬇⬋⬅＋斬る

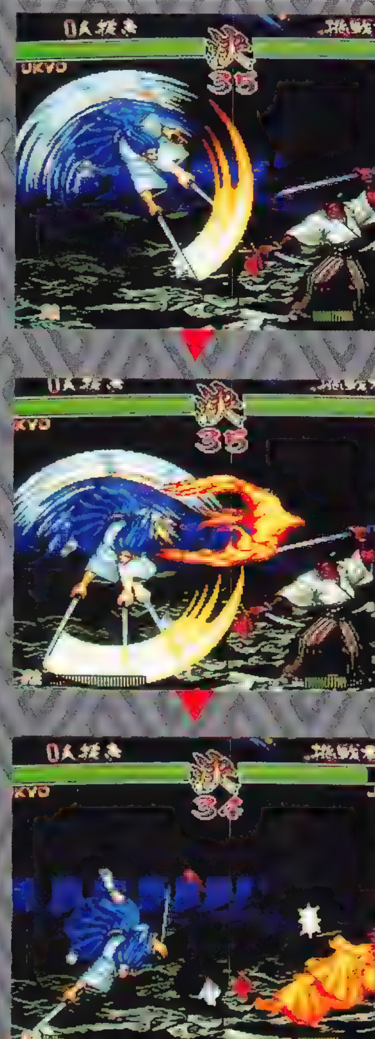
投げた林檎を高速で切り裂く多段系の攻撃。距離、そして高さに判定がある。



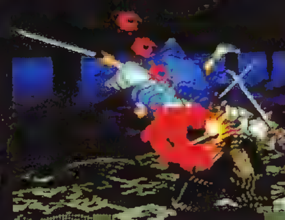
秘剣　つばめ返し

ジャンプ中⬋⬇⬊➡＋斬る

ジャンプしながら火の燕を放つ。出し終わった後、1回跳ね、間合いが開く。








転倒地獄行き

蹴りボタン系のつかみ技。



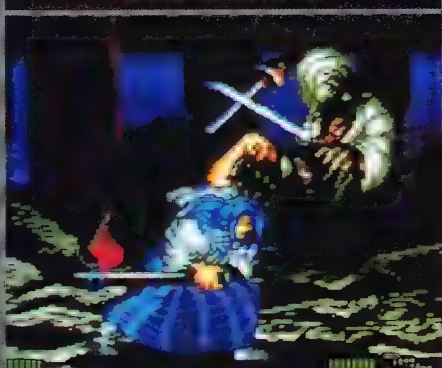
砕震牙

あまり強そうに見えないピンタ。



つかみ投げ

武器なし時共通の投げ技。



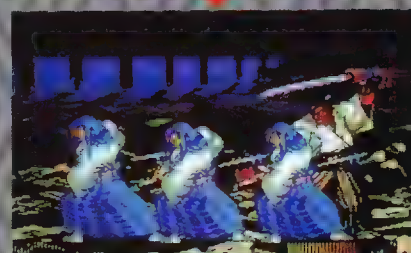
空投落天斬

投げつつも斬りすてる投げ技。



残像踏み込み斬り

↓↘→＋蹴る









柳生十兵衛

陸奥
初冬





柳生新陰流・改
[illegible]!

「怪人 由比正雪」とは、魔性に取り憑かれているものだった。天草を倒したが、正雪を初めとする魔性の者はまだ現世にいるのだ。時の将軍、徳川家斉は事の次第を重く解釈し、十兵衛に魔物討伐の命令を下した。「柳生新陰流・改にかなうものなどおらぬわ！」だが、十兵衛もまた、魔性の者に魂を狙われているのであった。



大和守・虎徹・助広

前作からお馴染みの虎鉄と助広を用いて戦う。柳生心眼刀のおかげでより二刀流っぽくなった。そのほか通常技ではジャンプ中斬りやしゃがみ中斬りが使いやすい。立ち大斬りも威力だけは凄まじいぞ。



		Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	跳躍突き	跳躍突き	跳躍双月斬	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
垂直跳躍攻撃	遠距離	跳躍突き	跳躍突き	跳躍双月斬	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
斜め跳躍攻撃	近距離	跳躍突き	跳躍突き	跳躍双月斬	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
斜め跳躍攻撃	遠距離	跳躍突き	跳躍突き	跳躍双月斬	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
立ち攻撃	近距離	柄頭突き	競合い突き	柳生新陰斬	下段蹴り	下段蹴り	回し蹴り
立ち攻撃	遠距離	横斬り	上段突き	柳生双月斬	下段蹴り	下段蹴り	回し蹴り
しゃがみ攻撃	近距離	すくい斬り	下段突き	下段双月斬	踵蹴り	回転脚払い	二段蹴り
しゃがみ攻撃	遠距離	すくい斬り	下段突き	下段双月斬	踵蹴り	回転脚払い	二段蹴り







伝授！武器破壊、必殺技

柳生十兵衛

必殺技より、ジャンプ斬りや足技の印象がつよい十兵衛。しかし、貫禄を思わせる受け身技「心眼刀」ほか、基本必殺技も性能が上がり、真の侍魂を見せつけてくれよう。

絶・水月刀

➡↘⬇↙⬅➡＋C





自分の目の前に超巨大な間欠泉のようなエネルギー壁を作り出す。出かかりのモーションが喝咄水月刀によく似ているので、そのへんをうまく利用して相手を跳び込ませたい。もし命中しなくても技の隙がほとんどないので時間の許す限り連発できる。ただし怒り時間は非常に短いのが唯一の欠点。

二ツ角羅刀・改

➡⬇↘＋斬る

ダッシュから敵を斬りつけ上昇する。小から大にかけて移動距離などが違う。







喝咄 水月刀

⬇↘➡＋斬る

地に叩きつけた光源が地を這う飛び道具。相変らず出した直後のすきはある。







背負い投げ

斬りボタン系の投げ技。



風車投げ

蹴りボタン系の投げ技。



柳生　心眼刀

⬇⬋⬅➡＋A

敵の攻撃を片手で受けとめ、斬りつける。



八相発破

斬るボタン連打

突きまくる連打系の技。画面端に追い
込んだときなど絶大な威力を発揮する。



ナコルル





蝦夷
夏







自然を守るため再び旅立つ

朝霧のかかる白樺の木立の中、少女は静かに目を閉じた。いつもと同じように、意識を解放させ自然と対話する。だが、その日は違った。自然の声が聞こえないのである。

「一体どうして…?いけない!自然の魂が魔界に吸い取られているわ。…急がなくては…。さあ、行こう。ママハハ!」



宝刀・チチウシ

故郷の村の宝刀・チチウシには、神秘の力が宿っていると信じられている。ナコルルは、その小さな刀を持ち、身軽さを生かして敵を切り裂くのだ。リーチはあまりないが、その分振りが速く、アンヌムツベなど華麗な技が可能である。



		Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	翔横斬	翔横斬	翔横裂斬	突撃蹴	突撃蹴	弧空裂脚
	遠距離	翔横斬	翔横斬	翔横裂斬	突撃蹴	突撃蹴	弧空裂脚
斜め跳躍攻撃	近距離	降裂斬	降裂斬	昇激斬	飛横蹴	飛横蹴	空裂蹴
	遠距離	降裂斬	降裂斬	昇激斬	飛横蹴	飛横蹴	空裂蹴
立ち攻撃	近距離	横裂斬	横裂斬	天地連撃	胸撃蹴	胸撃蹴	連牙脚
	遠距離	半月斬	空月斬	螺旋翼破	腹激蹴	烈撃脚	周撃蹴
しゃがみ攻撃	近距離	しゃがみ横裂斬	しゃがみ横裂斬	地転斬	脚襲打	脚襲打	天破脚
	遠距離	しゃがみ横裂斬	しゃがみ横裂斬	地転斬	脚襲打	脚襲打	天破脚







伝授！ナコルル 武器破壊、必殺技

今までの欠点を補い、細かいところでより強力になったナコルル。新技「カムイリムセ」、またママハハ大活躍の武器破壊技などもあり、今まで同様人気の高さを維持し続けるだろう。

イルスカ ヤトロ リムセ

➡⬅↙⬇↘➡＋A



ママハハが神々しい光と共に、連続して突っこんでいくママハハの怒り爆発技だ。ママハハの突っこんでいく軌道は大のアムベヤトロと同じだが、当たれば連続してママハハの攻撃をくらうことになる。特に、空中で当たっても連続で当てられるので、対空技として使うのもなかなか効果的だ。

ママハハに捕まる

⬇↙⬅＋C

ヤトロポックやカムイムッベをするために鷹に捕まる。上昇、移動もできる。



アムベヤトロ

➡↘⬇↙⬅＋斬る

愛鷹ママハハを使い、空中から迎撃する。使用頻度は高い。



カムイリムセ

⬇↙⬅＋斬る

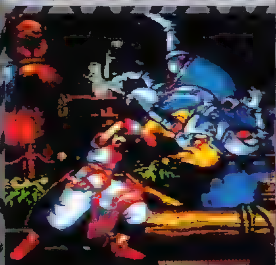
自分の服のマントをひるがえし敵にダメージを与える、ナコルルの新技。





空裂投

中斬りボタン専用の投げ技である。



流転胸激刃

大斬りの投げ。武器無しでは出ない。



カムイムツベ(鷹に捕まった後)

レバーニュートラル+斬る





レラムツベ

↓↘→+斬る





アンヌムツベ

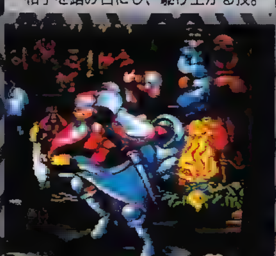
←↙↓+斬る





地天三連脚

相手を踏み台にし、駆け上がる技。



裂殺爪

武器なし時専用のポコポコパンチ。



ママハハを呼ぶ

↓↙←+C(→↘↓↙←+斬る)



ヤトロポック(鷹に捕まった後)

↙ ↓ ↘ +いずれかのボタン





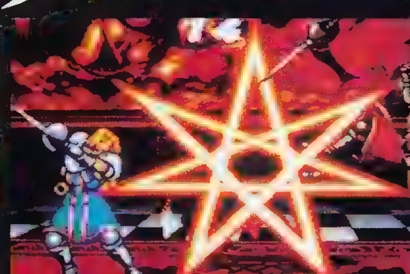




シャルロット

ヴェルサイユ マルスの間





背景にまつわる大いなる謎

天草は倒したが、背後にいたアンブロジアは倒したわけではない。シャルロットは、ずっとそのことが気になっていた。そのとき、天草との闘いを描いていたお抱えの画家が、何者かに取り憑かれたように筆を運び始め、ついには見たこともない異形の者を描き上げた。「やはり、アンブロジアが…決着を付けねばなるまいな」



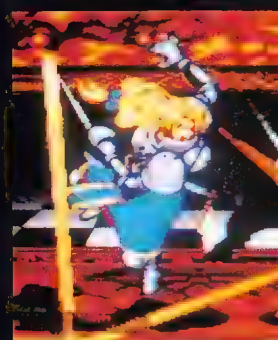
ラロッシュ

シャルロットの武器は、長い細身のレイピア、ラロッシュだ。レイピアの性質上、やはり突く攻撃が多い。しかも、リーチがあり、速いので通常技はかなり強いほうだ。強力な威力を持つ技もあるので、恐しい武器だ。



攻撃	距離	Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	ジャンプドゥ・ファーント	ジャンプドゥ・ファーント	ジャンプトライファーント	サンクシオン	ジャンプキック	ジャンプキック
	遠距離	ジャンプドゥ・ファーント	ジャンプドゥ・ファーント	ジャンプトライファーント	サンクシオン	ジャンプキック	ジャンプキック
斜め跳躍攻撃	近距離	ジャンプドゥ・ファーント	ジャンプドゥ・ファーント	ジャンプトライファーント	サンクシオン	ジャンプキック	空裂蹴
	遠距離	ジャンプドゥ・ファーント	シャンプドゥ・ファーント	ジャンプトライファーント	サンクシオン	ジャンプキック	空裂蹴
立ち攻撃	近距離	ドゥ・ファーント	ドゥ・ファーント	トライファーント	スキップキック	スキップキック	スキップキック
	遠距離	ファーント	ミリューファーント	トライファーント	スキップキック	スキップキック	スキップキック
しゃがみ攻撃	近距離	しゃがみドゥ・ファーント	じゃがみドゥ・ファーント	しゃがみトライファーント	ローキック	ダウンキック	タウンキック
	遠距離	しゃがみ・ファーント	しゃがみドゥ・ファーント	しゃがみトライファーント	ローキック	タウンキック	タウンキック







伝授！シャルロット 武器破壊、必殺技

サムライスピリッツでは侍でもないのに最強の部類にいたシャルロット。真侍魂でもその強さは健在だ。しかも飛び道具を会得し、今回もさらに最強を目指す。

スプラッシュグラデイション

→↘↓↙←→＋B



シャルロットの武器破壊必殺技、スプラッシュグラデイションは、シャルロットの美学に基ずき、美しい技だ。

性質は、出るのが速いことが第一にくるだろう。とにかく速く、ジャンプ中キックから連続技になるほどだ。また対空技としても使え、跳び込すことは不可能だろう。かなり強力な技だ。

スプラッシュファーント

斬るボタン連打

連打系の技で、鋭い突きを繰り出しながらダッシュしてくる。

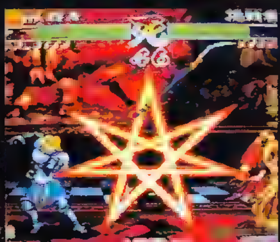


トライスラッシュ

→↓↘＋斬る

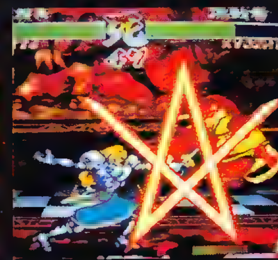
シャルロットの新技飛び道具。距離は期待できないが有用な技であろう。











ステージの後ろ壁の大きな画には…

ストーリーにもあるように、突如として奇妙な絵を描き始めたお抱えの画家。はたして、それはどのようなものなのであろうか。

これは、じっくり見てみなければ分からないが、侍魂のキャラが数人描かれている。覇王丸はもとより、ガルフォード、そしてナコルルが…。試合の合間にでも観察しよう。



よく見ると、見慣れたキャラクターが数人…。

パワーグラデーション

↙↓↘＋斬る

対空、そして地上で引っ掛けるように使うことが多いメインの必殺技だ。







リオン・ランセ

リーチも長いが接近戦で有効な投げだ。





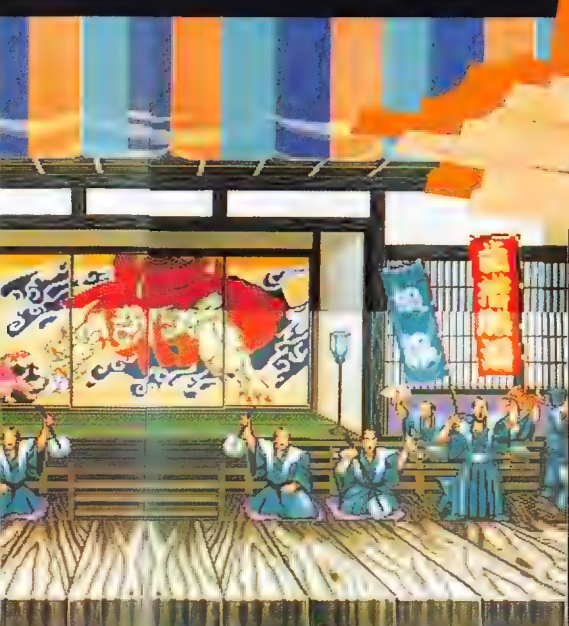


千両 狂死郎



江戸
狂死郎千本桜







前代未聞の

霸王丸と同じく、狂死郎もまた魔物に狙われていた。魔物は狂死郎の付き人に取り憑き、狂死郎に語りかけて来た。「貴様の〝技〟の魂、もらった」。そう言うや否や、狂死郎に襲いかかってきたが、狂死郎は華麗な動作でそれをかわすと、逆に魔物を打ち伏せた。「おのれ、妖かしめ。わしの魂、取れるものなら取ってみい」



世話女房



世話女房は斬り技ばかりでなく色々なところで活躍する万能武器だ。なぎなたゆえに長い無敵部分リーチを使うこともできる。また、全キャラ中屈指の大ダメージを遠立、近しゃがみ、ジャンプと様々な状況で与える恐怖の武器なのだ。

Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン		
薙刀突き	薙刀突き	割腹斬り	獅子蹴	獅子蹴	極楽蹴	近距離	垂直跳躍攻撃
薙刀突き	薙刀突き	割腹斬り	獅子蹴	獅子蹴	極楽蹴	遠距離	
薙刀突き	薙刀突き	大往生突き	獅子蹴	獅子蹴	極楽蹴	近距離	斜め跳躍攻撃
薙刀突き	薙刀突き	大往生突き	獅子蹴	獅子蹴	極楽蹴	遠距離	
回転柄頭突き	回し斬り	天地激斬	逆足蹴	逆足蹴	逆足蹴	近距離	立ち攻撃
柄殴り	薙刀突き	大回転斬	支点蹴	支点蹴	支点竜巻蹴	遠距離	
扇子打ち	扇子打ち	下薙刀突き	爪先蹴	爪先蹴	下段竜巻蹴	近距離	しゃがみ攻撃
下薙刀突き	下薙刀突き	下薙刀突き	爪先蹴	爪先蹴	下段竜巻蹴	遠距離	







伝授！武器破壊、必殺技

千両狂死郎

真侍魂では、武器破壊技など以外、新たな必殺技が加えられるなどの大きな変更はなかった。しかし、基礎的な性能の高さに合わせ、必殺技を確実に使いこなすべく努力しよう。

荒事師 狂死郎"血肉の舞"

➡⬅↙⬇↘➡+C



血肉の舞は、地上で出す血煙曲輪みたいなものだ。HITすると、遠立ち大斬りを入れる。ダメージ的には大斬りに劣るが、武器が壊れる効果がある。ただ、怒り大斬りとのダメージ差は歴然としている。削りとしても使えないこともないが、技が出てても外からつぶされる危険がある。とどめで美しく使おう。

火炎曲舞

⬇↘➡＋斬る

出ている時間スキができてしまうが、敵を追い込んだときや削りに重宝。



跳尾獅子

⬇↙⬅＋蹴る

薙刀を軸に体ごと回転する技。連続技に組み込んだり削りに使ったりする。



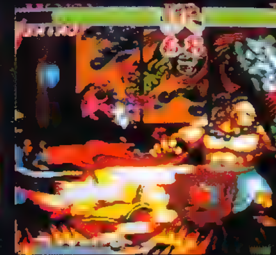
風裂扇

⬇↙⬅＋斬る

燃える扇子を投げる飛び道具。離れた間合いからの威嚇には最適だろう。





槍殺投舞

薙刀で敵を投げる武器あり時の技。



髪転投

同じように髪で敵をつかんで投げる。



絞髪演舞

髪で敵を締めつけるつかみ技。



血煙曲輪

ジャンプ頂点付近で⬇+AB

ジャンプから一転して回転曲舞に変化する。ボタンのタイミングが難しいか。





回天曲舞

➡⬇↘+斬る

上昇回転しながら刃にて敵を切り裂く技。横に刃を突きだし突っ込んでくる。





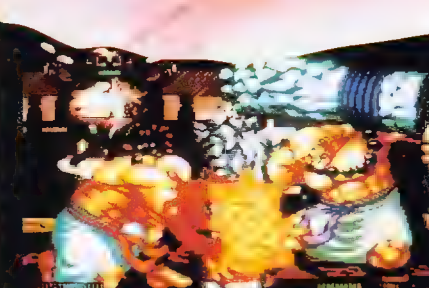
王虎





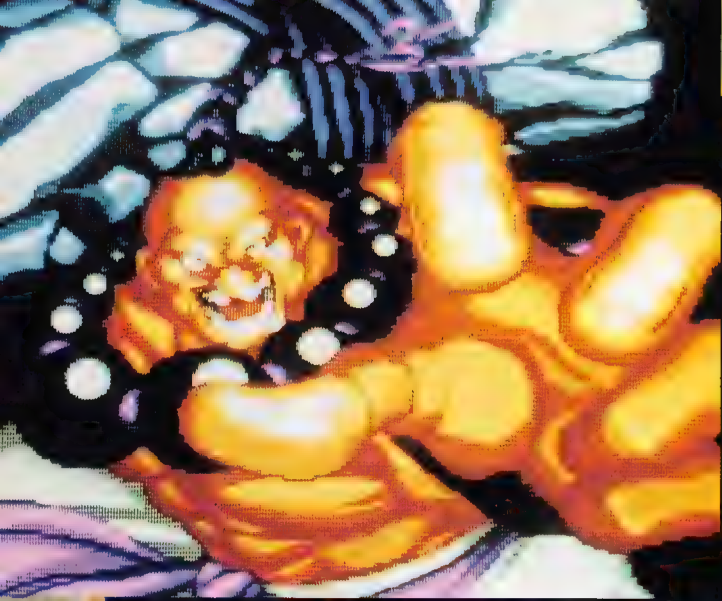
西安
咸陽寺





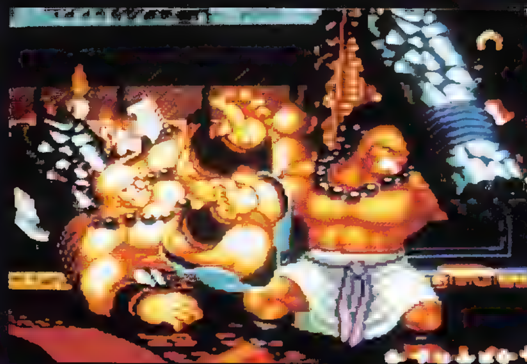
武器を右[illegible]に持ちかえ

どこを探しても、「真の漢」が見つからず、怒髪天を衝いた王虎の前に、予言者と名乗る者が現れた。予言者は自分の魂と引き替えに世界を掌握できる「破王の卵」の話を王虎に語った。中国を統一しようと思い立った王虎は「破王の卵」を手に入れるべく、中国を後にした。「でぇい！真の漢、王虎気功全開じゃー！」



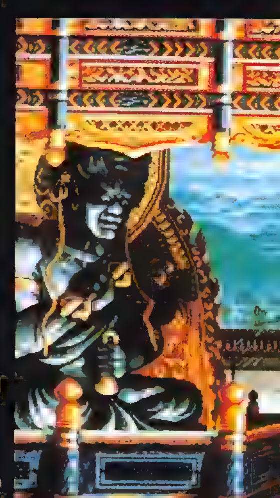
撲肉大石柱

王虎の持つ武器は、どこぞの建立物から持ち寄ったと思われる巨大な石柱である。自慢の力にものを言わせた、パワフルな攻撃が王虎のウリだ。
　リーチは長めだが振りが大きく、鈍重な技が多い。



		Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	虎牙落砕	虎牙撲滅砕	虎牙重激砕	飛翔王虎脚	王虎的回転尻	王虎的大回転尻
垂直跳躍攻撃	遠距離	虎牙落砕	虎牙撲滅砕	虎牙重激砕	飛翔王虎脚	王虎的回転尻	王虎的大回転尻
斜め跳躍攻撃	近距離	虎牙落砕	虎牙撲滅砕	虎牙重激砕	飛翔王虎脚	王虎的回転尻	王虎的大回転尻
斜め跳躍攻撃	遠距離	虎牙落砕	虎牙撲滅砕	虎牙重激砕	飛翔王虎脚	王虎的回転尻	王虎的大回転尻
立ち攻撃	近距離	肘打	横殴柱	烈破撃滅砕	苦腔蹴	中段蹴	殴脚回蹴
立ち攻撃	遠距離	手甲打	振柱突	烈壊怒轟撃滅砕	苦腔蹴	中段突蹴	尻的大突撃
しゃがみ攻撃	近距離	座肘打	座横殴柱	昇天撃滅砕	小脛脚	虎脛脚	低投脚回払
しゃがみ攻撃	遠距離	座手甲打	座振突柱	低投回払柱	小脛脚	虎脛脚	低投脚回払





伝授！武器破壊、必殺技 王虎

気功大爆天

→←↙↓↘→＋B



王虎の武器破壊技、真・気功大爆天は、前作サムライスピリッツの大気功爆転法に似た性質（軌道）を持っている。
中間距離から出し、ガード方向を迷わせるという使い方が有効だ。というよりもそれ以外の使い方はバクチしかないので、間合いをよく見て、チャンスがあれば即使おう。怒ゲージはたまりやすいぞ。

怒髪柱撃

↓↙←＋CD

自らの体力を減らして怒りゲージを増やす目茶苦茶な技。攻撃判定もある。



気功旋風撃

→↓↘＋斬る

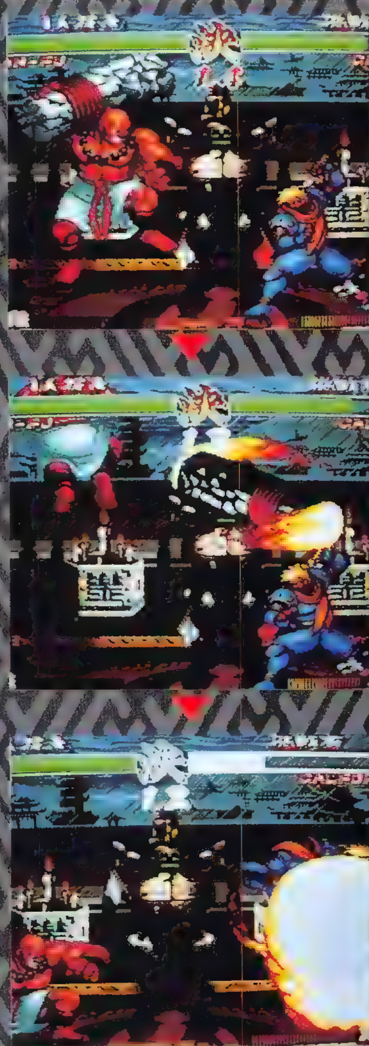
上空に体して絶大な攻撃力を発揮する対空兵器。石柱とともに上昇する。



真気功爆転法

↓↙←＋斬る

空中に飛んでは、自らの武器を投げつける王虎らしい大味な技。



斬肉大包丁を石柱に持ち換え、いろいろな意味でよりパワフルになった王虎。自らの体力を、自分の手で減らすことができるキャラとして、後世に名を残すことであろう。









(➡+A+B)

武器なし時の大斬り投げ。



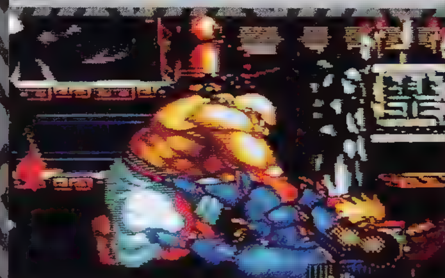
壁打投

武器なし時の中斬り投げ。



(➡+B or A+B)

武器あり時の斬りボタン系の投げ。



尻潰し

武器なし時の大蹴り投げ。



(➡+B)

武器なし時の中蹴り投げ。



気功大撲殺

⬇⬊➡+斬る

燃えた石柱を振り回す新技。





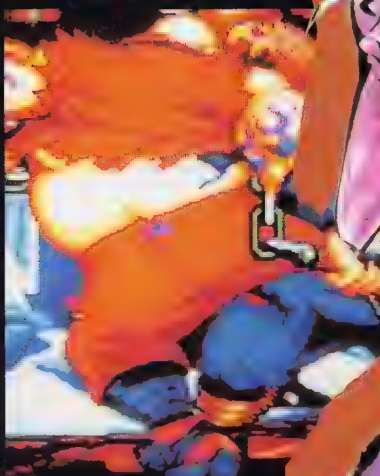




アースクェイク







テキサス パシフィック鉄道





恐ろしくなって再び登場

毎日のように宝を盗み続けるアースクェイクの許にも、邪悪な意識が語りかけて来た。「我が下僕となり、指示した者を殺すたび金塊をくれてやろう」。そう聞こえると、空からかなりの量の金塊が降って来た。「いいぜ、一人目を言いな。すぐにブチ殺してくれるぜ」。そしてニヤリ、と笑いながら言った。「最後はてめえだぜ。GEEEっ」



FUJIYAMA

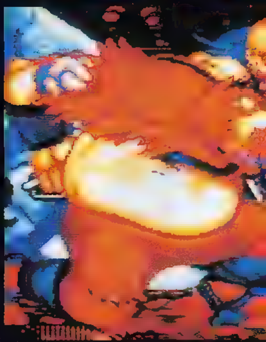
彼の武器フジヤマは、体に合わせてか、かなりデカイ。その分威力もリーチもバカッ強いので、対戦の中では相手をよせつけない闘いができそうだ。
攻撃するにあたっては、素早く長い立ち中斬りが強力である。





		Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	ジャンプサイズスレイ	ジャンプサイズバスター	ジャンプホッグファング	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ホッグヒッププレス
垂直跳躍攻撃	遠距離	ジャンプサイズスレイ	ジャンプサイズバスター	ジャンプホッグファング	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ホッグヒッププレス
斜め跳躍攻撃	近距離	ジャンプサイズスレイ	ジャンプサイズバスター	ジャンプホッグアタック	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ホッグヒッププレス
斜め跳躍攻撃	遠距離	ジャンプサイズスレイ	ジャンプサイズバスター	ジャンプホッグファング(アタック)	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ホッグヒッププレス
立ち攻撃	近距離	サイズスレイ	サイズバスター	ホッグファング	ファットキック	ファットキック	スキップホックキック
立ち攻撃	遠距離	サイズスレイ	ウェイトストライク	エクセテンドファング	ファットキック	ファットキック	スキップホックキック
しゃがみ攻撃	近距離	シットサイズスレイ	シットサイズバスター	ローエクステンドファング	ローキック	ローキック	アッパーキック
しゃがみ攻撃	遠距離	シットサイズスレイ	ウェイトフォールアタック	ローエクステンドファング	ローキック	ローキック	アッパーキック







伝授！ アースクエイク 武器破壊、必殺技

今回のアースクエイクは、ただの肉塊ではない。分身あり、うつせみあり、おまけに火まで噴く超強力なアメリカ忍者の真価を大発揮。加えて通常技も強い強敵キャラだ。

アースガッテム

→←↙↓↘→+CD



この技は、何といっても攻撃判定の出るまでが早い。近くで出した時には、相手の技の出かかりを取ることが多い。
技の感じとしては、手が青く光ってから「ハウッ、ハウッ」と5回にわたって手首をスナップさせる。もちろんガードはされるが、相手の体力を削りきった時にはアースガッテムが入るので気持ちいい。

ファットコピー

→←↙↓↘→+AorB

これも忍者必携の分身技。画面に巨漢が2体も出る圧迫感は驚異的だ。



ファットレプリカアタック

→↘↓↙←+BCD

ご存じ、うつせみ系の新技。煙とともに消え、上空から降ってくる。



ファットプレス

↓↙←+斬る

真サムライスピリッツからの新技。小から大にかけて出る時間が長い。











スカンクバースト

相手の顔面を尻に当て、オナラを放つ。



投げ

相手を持ち上げ、地面にたたきつける投げ。



ファットチェーンソー

斬るボタン連打

サムライスピリッツの時とは違い、一回消えてから出現する技になった。







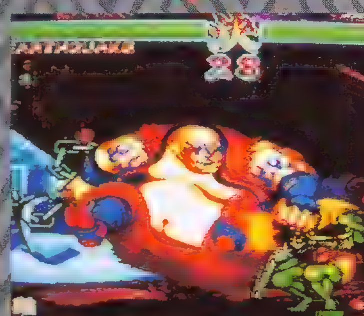
ファットバウンド

ジャンプ中に⬇＋蹴る

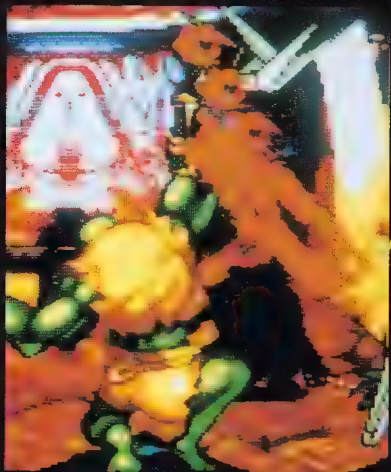
サムライスピリッツから引き継がれたケツ攻撃。ガードされても削れるぞ。







不知火幻庵

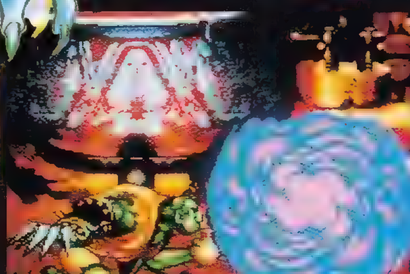






鬼哭島
材料待ち





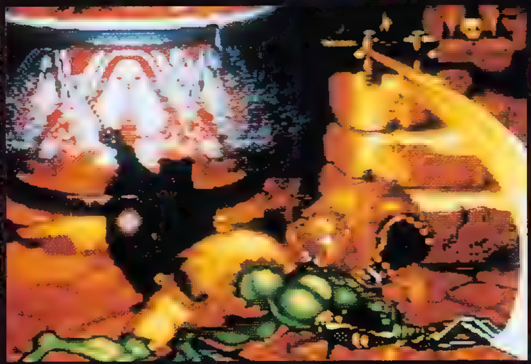
今回は下僕たちも
しっかり登場

嘆きや狂気、怨念が渦巻く魔界に幻庵はいた。そんな幻庵に下僕になるなら肉体を復活させてやろう、という声が飛び込んで来た。声の主は魔界を掌握する者、と名乗った。「ケケケ…まこと復活できるなら、手下になってもいいケ」。だが、幻庵は隙を見つけて、そのものを倒し自分が魔界の主にならんと企んでいた。

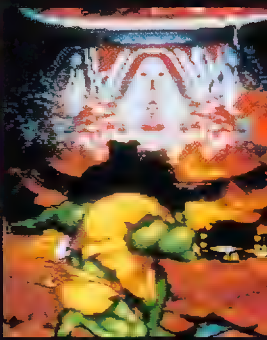


あざみ

幻庵の使う爪には、妻の名前と同じ「あざみ」という名がついている。
幻庵はこの長い爪を腕にはめていて、その腕を伸ばしながら攻撃するので、リーチの長さはなかなかのものである。



Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン		
跳ね闇掻き	後ろぐる掻き	ぐる掻きぐる掻き	跳ねケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	近距離	垂直跳躍攻撃
跳ねケ闇掻き	後ろぐる掻き	ぐる掻きぐる掻き	跳ねケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	遠距離	垂直跳躍攻撃
跳ね闇掻き	後ろぐる掻き	ぐる掻きぐる掻き	跳ねケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	近距離	斜め跳躍攻撃
跳ね闇掻き	後ろぐる掻き	ぐる掻きぐる掻き	跳ねケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	遠距離	斜め跳躍攻撃
ケ闇掻き	ケケ闇掻き	ケケケすくい上げ	ケ蹴り	ケケ蹴り	ケケケ蹴り	近距離	立ち攻撃
ケ闇突き	ケケ闇突き	ケケケ闇飛び付き	ケ蹴り	ケケ蹴り	ケケケ回り蹴り	遠距離	立ち攻撃
ケ闇座掻き	ケケ闇座掻き	ケケケ座すくい上げ	ケ滑り	ケケ滑り	ケケケ滑り	近距離	しゃがみ攻撃
ケ闇座突き	ケケ闇座突き	ケケケ座すくい上げ	ケ滑り	ケケ滑り	ケケケ滑り	遠距離	しゃがみ攻撃







伝授！武器破壊、必殺技

不知火幻庵

新たに、脱皮という新技（？）により、また また話題にことかかない幻庵。異様さにも磨きがかかり、それが新しい技にも現れているといえよう。

M.D.C《魔道ダイビングクロー》

→↘↓↙←→＋AB





幻庵の武器破壊技は、爪を振り上げながら「ケケケッ」と相手に向かって走っていく。
有効な使いかたとしては、連続技に取り入れる。近距離立ち大斬りからキャンセルして出せば、幻庵とチャムチャム以外のキャラにはつながる。
また、対空技として使うのもよいだろう。

幻庵脱皮

ダメージ中にBCD

忍者系にある、技を食らって出す脱皮技。防御されると辛い点も忍者と一緒。





幻庵うつせみ脱皮

↘↓↙＋BCD

奇怪な幻庵を象徴するような新技。自ら脱皮し、肉転攻撃をしかけてくる。

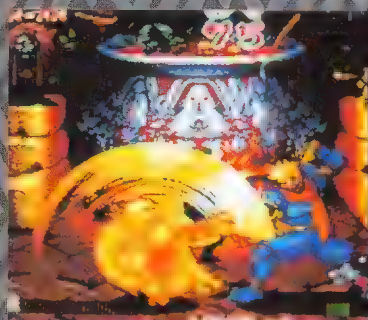




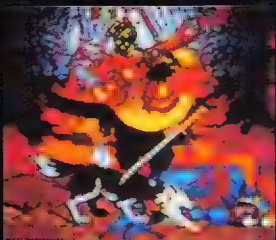
肉転突き

→↓↘＋斬る

大、中、小で滞空時間や高さが違う。連絡技に絡ませることもできる。



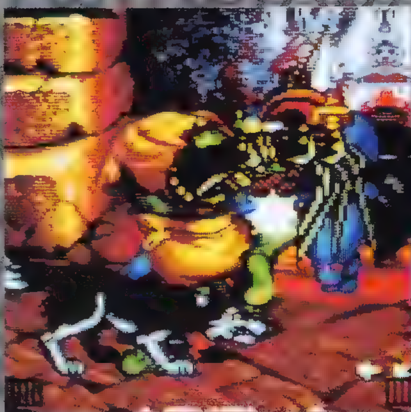







ヒザ蹴り

幻庵唯一のつかみ技。CPUもよく狙ってくる。



毒吹雪

↓↘→＋斬る

おなじみの毒吹雪である。毒の滞空時間が長いことが他の飛び道具と違う。



爪つまみ

→↘↓↙←＋斬る

爪を投げ飛ばし、相手にダメージを与えつつ引き寄せる新技。





ガルフォード







サンフランシスコ PM12:00





パピーと共に一段と成長!?

最近、悪事を働く奴らが急速に増えて来た。不審に男ったガルフォードは一連の事件を分析してみると、魔界の影が精神の弱いものに働きかけ、悪事に走らせているのを知った。

「こうしちゃいられないぜ。早く魔界の者を倒さないと、大変なことになる。いくぜ、パピィー!」

「ワンワン!」



ジャスティスブレード

正義の使命のために戦うガルフォード。武器の名は悪を断つ、その名もジャスティスブレードである。
とはいえ、武器の性能は忍者刀とほぼ同じである。相手の虚を突き、必殺の一撃を加えるのだ。



		Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	ジャンプスレイ	ジャンプサイドスレイ	ウインミルバスター	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンピングローリングソバット
	遠距離	ジャンプスレイ	ジャンプサイドスレイ	ウインミルバスター	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンピングローリングソバット
斜め跳躍攻撃	近距離	ジャンプスラッシュ	ジャンプサイドスラッシュ	サンダースラッシュ	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ランサーキック
	遠距離	ジャンプスラッシュ	ジャンプサイドスラッシュ	サンダースラッシュ	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ランサーキック
立ち攻撃	近距離	ハイトスレイ	ハイトスレイ	カウンタースラッシュ	ニーキック	ニーキック	トルネードキック
	遠距離	サイドスレイ	サイドバスター	ローリングスラッシュ	ハイキック	ハイキック	ハイサイドキック
しゃがみ攻撃	近距離	ダウンスレイ	ダウンスレイ	グランドスラッシュ	グランドキック	グランドサイドキック	ローリングクラッシュ
	遠距離	ダウンスレイ	ダウンスレイ	グランドスラッシュ	グランドキック	グランドサイドキック	レッグブレイカー







伝授！ガルフォード 武器破壊、必殺技

一段とカッコよくなったガルフォード。もともと必殺技はバリエーションに富んでいるが、パピィの性能アップにともない、犬技も大いに駆使することになるだろう。

メガ・ストライク・ドッグ

→↘↓↙←→+D



コマンドを入れるとパピーが突っこんでいって、ガブガブとかみついたあとストライクヘッズを決めてくれる。
爽快な技だが、犬が突進しているあいだはガルフォードも楽しげにポーズをとっていて、隙が大きい。ジャンプされると危険なので、連続してどんどん出していくのには勇気がいる。

シャドーコピー

→←↙↓↘→+AorB

ご存じ忍者の十八番、分身術。今回は2分身だが、その効果は変わらない。



ストライクヘッズ

→↓↘+蹴る

相手をつかみ急上昇し、まっ逆さまから落ちてくる豪快な技。



プラズマブレード

↓↘→+斬る

出るのが早い飛び道具。地上で当たっても、相手を転ばせることはできない。











ローリングドロップ

空転し相手を地面に叩きつける。



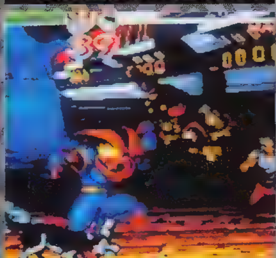
エグゼキューショナー・スラッシュ

投げながらきりつける一連の技。



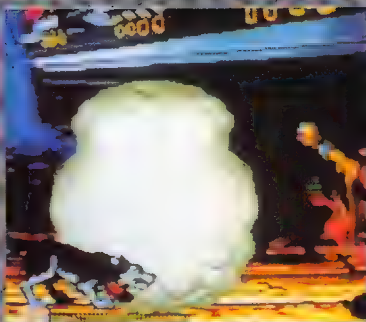
レッグスルー

上記の武器がない場合の投げ。



リア・レプリカアタック

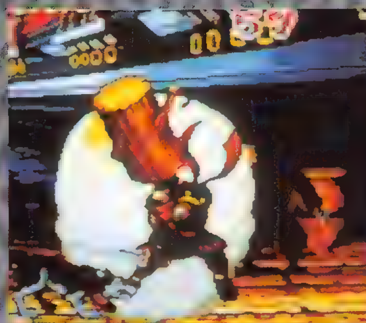
→↘↓↙←+BCD





ヘッド・レプリカアタック

ダメージ中にBCD





レプリカ・ドッグ

↓↙←+D





ラッシュドッグ

↓↙←+斬る



マシンガンドッグ

↓↙←+C







服部半蔵



出羽 落日



息子・心臓の魂を解放せよ

息子の身体は取り戻すことができた。心臓は脈打ち、息もある。しかし、魂が抜け落ちている以上、二度と目をひらくことはない。ある日、半蔵は魔界を掌握している者を倒せば、魔界に漂うすべての魂が解放されると聞き、再び立ち上がった。

「息子よ…そなたを必ず蘇らせようぞ」



無銘・忍者刀

服部半蔵の武器は忍者刀。身軽に動けるように刃渡りは短く、その分素早い攻撃を可能にしている。
真っ向から斬り合うのではなく、スキを突いて確実な一撃を叩き込むのが目的。ゲームにおいても短いが速い斬り技が多い。



Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン	距離	攻撃
跳び縦斬り	跳び縦斬り	跳び風車斬	跳び蹴り	跳び蹴り	飛翔回転脚	近距離	垂直跳躍攻撃
跳び縦斬り	跳び縦斬り	跳び風車斬	跳び蹴り	跳び蹴り	飛翔回転脚	遠距離	垂直跳躍攻撃
跳び縦斬り	跳び縦斬り	烈風空裂斬	跳び蹴り	跳び蹴り	襲撃脚	近距離	斜め跳躍攻撃
跳び縦斬り	跳び縦斬り	烈風空裂斬	跳び蹴り	跳び蹴り	襲撃脚	遠距離	斜め跳躍攻撃
縦斬り	縦斬り	振り抜き斬り	膝蹴り	肝臓蹴り	空撃脚	近距離	立ち攻撃
横斬り	踏み込み斬り	風車斬	三日月蹴り	三日月蹴り	旋風脚	遠距離	立ち攻撃
半月斬	半月斬	三日月斬	下段蹴り	足払い脚	回転脚	近距離	しゃがみ攻撃
半月斬	半月斬	三日月斬	下段蹴り	足払い脚	円弧旋風脚	遠距離	しゃがみ攻撃







伝授！武器破壊、必殺技

服部半蔵

忍法 天魔覆滅

→↘↓↙←→+D



地面に渾身の一撃を叩き込み、巨大な爆炎を立ち昇らせる技。コマンドが完成すれば必ず出るため、出がかりに技をくらっても相打ちになることが多く、非常に利用価値の高い技といえるだろう。ガードされてもスキがないので、怒ゲージがたまったら使いまくってかまわない。連続で出すのも有効だ。

忍法 影分身

→←↙↓↘→+AorB

今回は2分身だが、高速移動やフェイントには結構使える。



烈風手裏剣・改

ジャンプ中←↙↓↘+斬る

空中で斜め下に放つ手裏剣。小は手前に、大は斜下遠方まで延びていく。



忍法 爆炎龍

→↘↓↙+斬る

地を跳ねる龍のごとく威力満点の飛び道具。コマンド技に変更された。



基本2大飛び道具の仕様変更。また、うつせみ地斬は、文字どおり地面の中からの攻撃になり、今まで以上に多彩な攻撃ができるようになった。あとはいかに使いこなすかだ。



空転投げ

モズ落とし以外にも使用頻度は高い。



首投げ斬り

武器ありの場合は斬る動作が入る。



首投げ

武器なし時の同上の技がこれだ。



忍法　うつせみ地斬

ダメージ中にBCD

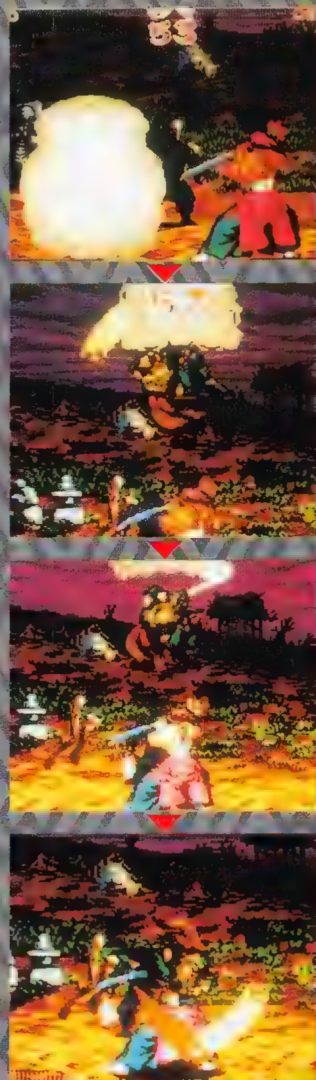
相手の足元から出現し攻撃する。



忍法　うつせみ天舞

→↘↓↙←+BCD

自発的に消え、上空から強襲する技。



モズ落とし

→↓↘+蹴る

大はあいかわらず大ダメージをほこる。



敵か、味方か…。新たなる闘いを前に姿を現した謎の剣士たち。覇王丸の宿敵「牙神　幻十郎」、その師匠「花諷院　和狆」、タムタムの妹「チャムチャム」、遥かプロシアの騎士「ナインハルト・ズィーガー」。ここに、彼ら4人の素性が明らかになる。

チャムチャム



名前：チャムチャム
生年月日：1775年5月30日
年齢：14歳
血ノ型：ソムヤワ○型
身長：155センチ
体重：43キロ
3体数：75・56・76
出身地：グリーンヘル
流派：マヤ流
宝物：タンジルストーン
趣向：木登り

好きなもの：デンキウナギとバナナ
嫌いなもの：お説教
コンプレックス：じっとしているのが苦手。お父さンによく怒られるンだ。
家族構成：父サムサム、母ケンタ、兄タムタム、子分パクパク
剣の道をどう考えてる？：なに、ソレ？

普段、滅多に捕れないデンキウナギを見つけたので、チャムチャムは漁に熱中していた。

「こいつ捕まえて、タムタムと一緒に食べるンだ。がンばッてよ、パクパク―！」

子分のチンパンジーに声を掛けたとき、何かがチャムチャムの首元を掠め、ぶら下がっていた、「タンジルストーン」を奪い取った。

「アアッ！こら―、かえせ―！」

とっさに飛びかかったが、鳥の姿をした魔物はヒラリと身を翻して何処かへと去って行った。

タンジルストーンとはチャムチャムの家に代々伝わる家宝であり、普段はその石から放出されるエネルギーを封じる結界の中に保管されている。だが、チャムチャムはタンジルストーンがとても気に入っており、しばしば親の目を盗んで持って出ては遊んでいた。

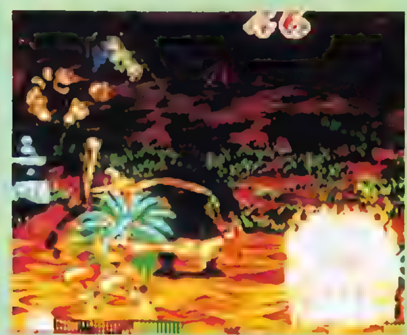
「どうしよう、おとうさンに叱られるよー。そうだ―！おじいちゃンに相談しよッと」

彼女の祖父は村の捜し物の名人で、タンジルストーンのある方角をチャムチャムに告げた。

「わかッた。ちょッと探しにいッてくるね―」

ちょっと、と言ったきりチャムチャムはその日帰ってこなかった。祖父は、まさかそんな遠くにあるなどとは思っていなかったようで、後で大騒ぎになったのは余談である。

（紹介　54ページ）



N.ズィーガー

名前：ナインハルト・ズィーガー
生年月日：1760年8月19日
年齢：28歳
血ノ型：A型
身長：210センチ
体重：125キロ
出身地：プロシア王国
流派：紅獅子流傭兵術
宝物：皇帝陛下より受けた数々の勲章

趣向：ビール作り
好きなもの：ギトニーバイ
嫌いなもの：かえる
コンプレックス：笑顔が作れないこと
家族構成：？
剣の道をどう考えてる？：騎士道



ヨーロッパ、プロシア王国に隣接する位置に、その国はあった。国家すべてが傭兵をしており、強力な兵士を諸国に送り出すことで、財政を賄うという類い稀なる軍事国家である。後方は断崖絶壁、前方は見晴らしの良い盆地と、侵略を防ぐために適した地形に城は立ち、城壁の倍はある壁と複雑な構造になった、難攻不落と言われる城には「紅き獅子聖騎士団」と呼ばれるヨーロッパ最強の軍隊が常時待機していた。

「ズィーガーよ。近隣諸国の噂は聞いておろう」

皇帝ハインリヒが側に仕える男に言った。

最近ヨーロッパの国々で貴族や騎士たちが民を殺し、農作物を焼き払うという自滅的な行為を行っているという噂が広まっているのだ。

「そなたも先日、訳の分からぬ者に襲われたそうではないか」

以前、ズィーガーは城の中で魔物に襲われたことがあった。この強固な城の何処から侵入してきたのか、それさえも判っていない。それよりも、誰かズィーガーが襲われたことを進言したのか。ズィーガーはその時の事を皇帝に語ってはいなかった。

「このままではこの国も諸国と同じ運命を辿るであろう。本来なら騎士団を総動員してでも正体のわからぬ敵と闘わなければならないところだが、このような状況では、いつどこの国が攻め入ってくるやもしれぬ。そこで、ズィーガーよ、そなたに此の件の調査を、解決を頼みたい」

ズィーガーは皇帝の依頼を受け、魔物討伐の旅にでた。

（紹介　62ページ）



壱の章　第弐幕

世界に広がる侍の魂

新キャラクターのすべて

牙神幻十郎



名前：きばがみげんじゅうろう
生年月日：1760年6月9日
年齢：29歳
血ノ型：AB型
身長：6尺
体重：22貫目
出身地：山城
流派：古陰 一刀流
宝物：無いと語る
趣向：遊廓巡り
好きなもの：博打
嫌いなもの：善人
コンプレックス：無いと語る
家族構成：殺したと語る
剣の道をどう考えてる？：気に入らない奴を消すための手段

飛騨の山奥、枯華院という寺から連日激しく打ち合う剣の音がこだましていた。剣を打ち合っているのは二人の男である。一人は背中に大きな傷がある。

「せい！」

ざんばら髪の男が袈裟掛けに大きく切りかかる。実に豪快な太刀筋である。

「どりゃー」

その攻撃をかわし、刀を振り下ろした状態の男に一閃、背に傷を持つ男が鋭い突きを決めた。その突きをまともに食らった男は地面に叩きつけられるように倒れ込んだ。

「待て！」

その打ち合いの一部始終を見ていた花諷院和狆は、更に攻撃に移ろうとしていた傷の男を制した。

「殺す気か、幻十郎」

傷の男、牙神幻十郎は静かに和狆を見据え、

「俺はこいつとの勝負に勝った。殺されようが文句は言えまい。なぁ、覇王丸」

倒された男、覇王丸は黙って幻十郎を見ていた。覇王丸の右の脇腹から血が流れていた。

二人はほぼ同時期に和狆の元に弟子入りした。和狆は「この二人ならば、自分の技を受け継いでくれる」そう思っていた。現時点では幻十郎が勝っている。だが、覇王丸の底なしの器に和狆は期待を寄せていた。幻十郎の魂は暗黒に近すぎたのだ。

「このままでは、いずれその技をもって人に災いをもたらすにちがいない」

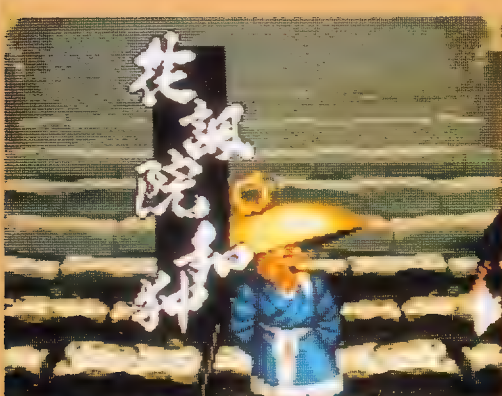
和狆は、牙神幻十郎を破門するのであった。

和狆、覇王丸に恨みの感情を持つ幻十郎は、その負の感情を全ての人間に抱くのにそう時間は掛からなかった。そこを魔物に魅入られたか、幻十郎も魔物の手下となって、覇王丸を切り殺す機会を狙うのであった。

（紹介　50ページ）

花諷院和狆

名前：かふういんにこちん
生年月日：1721年1月9日
年齢：68歳
血ノ型：A型
身長：4尺5寸
体重：11貫目
出身地：飛騨
流派：戸隠流陰陽術
宝物：黄金の入れ歯
趣向：庭掃除
好きなもの：かすてら
嫌いなもの：ぎっくり腰
コンプレックス：無い（悟りを開いているため）
家族構成：独身
剣の道をどう考えてる？：精神修行の一環



飛騨の山奥、滅多に人の訪れることのない寺の住職として余生を過ごしている老人がいた。寺の名前は「枯華院」、住職の名前を「花諷院和狆」という。

この老人がまだ若かったころ、冴え渡る剣技で名を馳せ、多くの魑魅魍魎と闘い滅ぼしていった時期があった。ただ一度だけ、ある魔物に挑んだ時に、まったく歯が立たず逃げ出したことがあり、それを機に「もう殺生はすまい」と心に決め、滅ぼした魔物の供養のために僧侶をしているのだ。

ある日、和狆の元に一人の屈強そうな侍が尋ねて来た。侍の名前は覇王丸。和狆の剣術の弟子であった。

「師匠。俺、この間魔物に襲われてよ。魂だか何だか狙われているらしいんだけど、何か知らねぇかなぁ」

覇王丸の魂を狙うもの、その魔物がどんな者か和狆には容易に見当がついた。和狆は普段滅多に見せない険しい顔で、覇王丸に向かって「関わるな」と言い、覇王丸もそれ以上、何も問わなかった。

懐かしい弟子と数刻飲み交わし、和狆は覇王丸に手土産を持たせて見送った後、旅支度を始めた。数日後、和狆は住み慣れた寺を後にした。その表情はいつにも増して穏やかであったという。（紹介　58ページ）



牙神幻十郎







三方ヶ原
葉月





覇王丸より強い？ 最大のライバル出現

覇王丸と同じく、和狆の弟子。腕は覇王丸より上であったが、あまりにも魂が暗黒に近かったため、和狆より破門を申し渡される。

覇王丸、和狆に恨みを持つ彼もまた、魔物に魅入られ下僕となった。気に入らない奴らをすべて斬り倒した後は、魔物自体もすべて斬り殺そうと考えている。



銘刀・梅鶯毒



河豚毒と並び称される銘刀・梅鶯毒。しかし、幻十郎の刀の使い方はまことに荒っぽいものである。確かに、力まかせに斬りつける大斬りは威力満点。だが、一見荒削りに見える彼の剣術は、近間での斬り合いではあまり隙を見せない。

		Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	柄頭落とし	横斬り	兜割り	跳び足刀	跳び足刀	跳び回し蹴り
垂直跳躍攻撃	遠距離	柄頭落とし	横斬り	兜割り	跳び足刀	跳び足刀	跳び回し蹴り
斜め跳躍攻撃	近距離	柄頭落とし	横斬り	水平割り	跳び足刀	跳び足刀	跳び回し蹴り
斜め跳躍攻撃	遠距離	柄頭落とし	横斬り	水平割り	跳び足刀	跳び足刀	跳び回し蹴り
立ち攻撃	近距離	上段柄頭打ち	中段柄頭打ち	飛燕刃	膝蹴り	膝蹴り	二連足刀
立ち攻撃	遠距離	縦斬り	横斬り	鬼斬刃	踵蹴り	踵蹴り	踏み込み足刀
しゃがみ攻撃	近距離	しゃがみ上段柄頭打ち	しゃがみ中段柄頭打ち	地天割砕刃	小足蹴り	小足蹴り	突き上げ蹴り
しゃがみ攻撃	遠距離	しゃがみ縦斬り	しゃがみ横斬り	しゃがみ鬼斬刃	小足蹴り	小足蹴り	突き上げ蹴り







伝授！武器破壊、必殺技

牙神 幻十郎

覇王丸と同門であることからもわかるように、基本の型は非常に似ている。しかし、性能、闘い方は別だ。その原点ともいえる必殺技を、適時適所で使えるよう技に磨きをかけろ。

五光斬

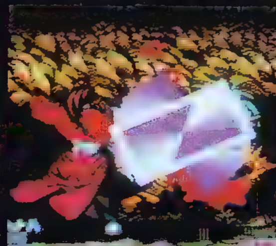
➡↘⬇↙⬅➡＋A

相手に当たると、宙高く舞い上がり、ひとつ、ふたつと数えながら花丸ごと相手を5回たたき斬るという、派手かつかっこいい技だ。

判定が非常に強いため、対空技として完璧な強さを誇る。また、相手が攻撃しようとすればカウンターで吸い込み、起き上がりに出しても決まり易い。



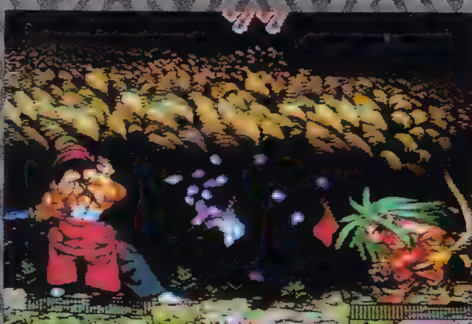




桜華斬

⬇↙⬅＋斬る

刀を振るとともに花札を飛ばす。大ほど早く遠くへ飛ばすことができる。





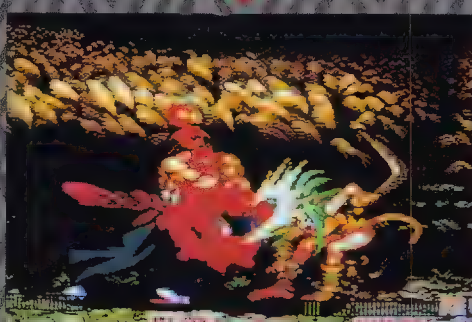


桐覇　光翼刃

➡⬇↘＋斬る

覇王丸の弧月斬と同じように、2回転しつつ上方へ飛び上がる対空技。















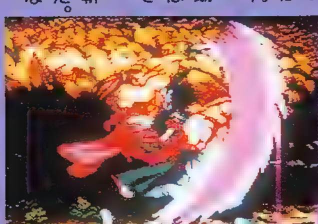
宿敵・覇王丸と幻十郎の違いとは…

覇王丸と幻十郎、どちらも飛び道具を持ち、舞い上がる必殺技を持つ侍である。和狆を同じ師にもつからだと思われるが、どちらも我の強い性格だ。自分なりに技を進化させていったので、実は違うところも多いのだ。

通常技では、覇王丸の立ち大斬りはとても速いが、幻十郎は出るまでが遅い。そのかわり、垂直ジャンプ大斬りのリーチがとても長くなっている。覇王丸のジャンプ斬りは意外にも中斬りが一番横方向に長い。

蹴り技は、覇王丸の立ち蹴りが短いのに比べ、幻十郎は足払いが短く立ち蹴りがとても長い。正反対である。

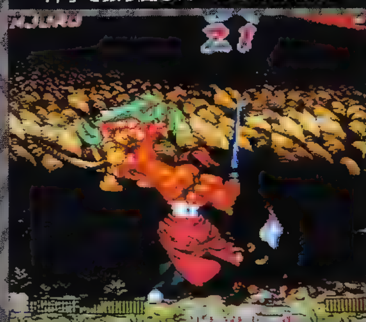
もちろん、三連殺と烈震斬は、見た目にも違う必殺技だ。同じ感覚ではなかなか扱えないキャラなのである。

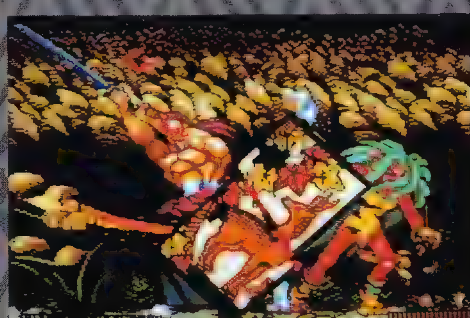




投げ

片手で振り回したたきつける投げ。







三連殺（牙・角・燐）

↓↘→＋斬る

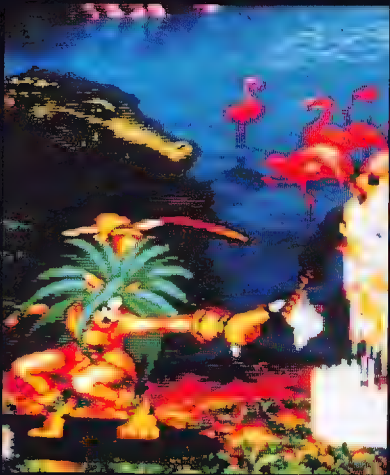
上記のコマンドを連続して入力することで３種類の斬りが連続して出る。







チャムチャム







グリーンヘル湿原帯





宝を守るタムタムの意志

子分のチンパンジー、パクパクと熱中していたところ、家宝のタンジルストーンを魔物に奪われてしまう。親に内緒で持ち歩いていたし、捕らえられてしまったことがばれたら、きっと怒られると考えたチャムチャムは、こっそりタンジルストーン探索の旅に出た。ちなみに彼女はタムタムの妹である。



ヨックモックムック

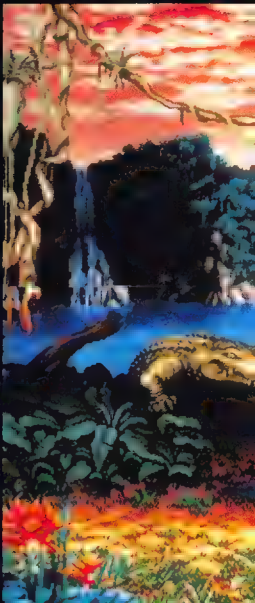
チャムチャムの武器はブーメラン。チャムチャムの小さな体には不釣り合いなほど大きい。このブーメランを使った技では、立ち・しゃがみの大斬りが非常に役に立つ。対空技のブーメラン投げ・上の小も強いぞ。手袋(?)も武器?



		Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	カムエル・リュンクス	カムエル・パグナ	ヨック・モック・パグナ	サリーレ・デオス	スカンデレ・デオス	スカンデレ・デオス
	遠距離	カムエル・リュンクス	カムエル・パグナ	ヨック・モック・パグナ	サリーレ・デオス	スカンデレ・デオス	スカンデレ・デオス
斜め跳躍攻撃	前方跳躍	カムエル・リュンクス	カムエル・パグナ	ヨック・モック・パグナ	ケヌ・サリーレ・デオス	コクサ・サリーレ・デオス	スカンデレ・ルーナ・デオス
	後方跳躍	カムエル・リュンクス	カムエル・パグナ	ヨック・モック・パグナ	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	スカンデレ・デオス
立ち攻撃	近距離	クビトゥム・ドロル	フェルム・パグナ	ルーナ・トゥム・パグナ	ゲヌ・デオス	スペリウス・デオス	ゲヌ・アルテー・デオス
	遠距離	グランデ・リュンクス	フェルム・パグナ	チャムチャム・パグナ	カルクス・デオス	カルクス・デオス	アルテー・デオス
しゃがみ攻撃	近距離	リュンクス	フェルム・パグナ	ルーナ・トゥム・パグナ	タールス・ドロル	タールス・ドロル	チャムチャム・デオス
	遠距離	グランデ・リュンクス	フェルム・ハクナ	チャムチャム・パグナ	タールス・ドロル	タールス・ドロル	チャムチャム・デオス







伝授！ 武器破壊、必殺技 チャムチャム

タムタムの3大技をなぜか使うことができるパクパクを従え闘いに挑むチャムチャム。通常技、そしていかにパクパクを効果的に使えるか、じっくり研究してほしい。

メタモアニマルアタック

→←↙↓↘→+A



チャムチャムの武器破壊必殺技「メタモルアニマルアタック」は、突進系の必殺技だ。コマンド入力後に一瞬で変身(巨大化)し、「ガオォォー」と雄叫びをあげながら突き進む。その様はなかなか迫力があっていいのだが、残念なことに使う機会はほとんどない。移動中にやられてしまうからだ。一応対空技になる。

パクパク・ガブル

→↘↓↙←+CD

パクパクが、ジャンプし精霊を放つ。攻撃判定が地面から上方に昇る。



ムーラ・パクパク

→↘↓↙←+D

パクパクが、骸骨を投げつける。一応飛び道具。画面端までとどく。

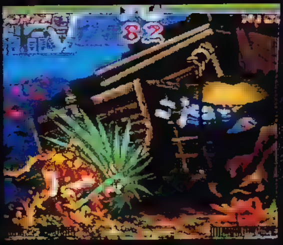


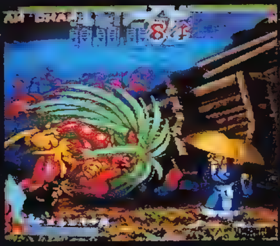
パクパク・デオス

→↘↓↙←+C

パクパクが、開脚状態でくるくる回りながら相手に特攻していく。

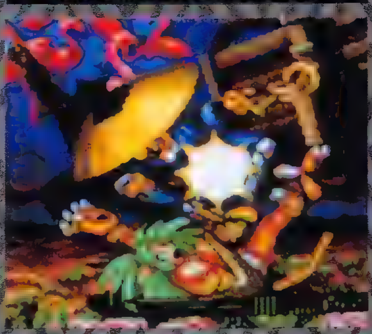




投げ

両足で相手を持ち上げ回す技。



ブーメラン投げ・上

⬇⬉⬅＋斬る

斜め上にブーメランを投げる。




ブーメラン投げ・横

⬇➡＋斬る

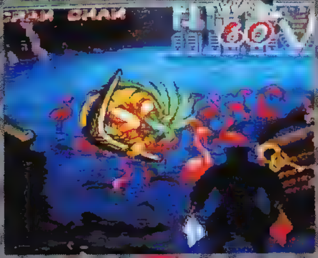
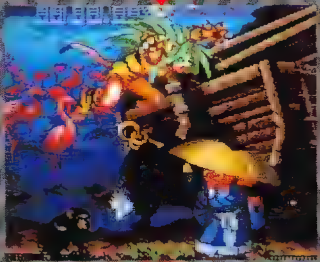
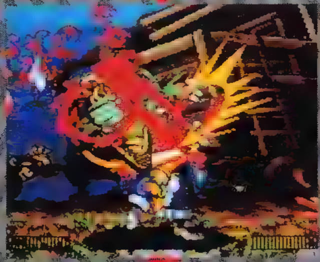
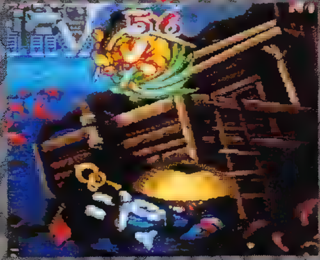
真横にブーメランを投げつける。




とびひっかき

⬇⬊➡＋蹴る

場所を問わず相手に捕まり引っかく。

ダウン時に出る謎の品々

勝負決定時に斬りやられた場合、まれにキャラごとにボーナス用アイテムをばらまく。覇王丸は小判、右京は林檎、十兵衛は団子、ナコルルは花びら、シャルロットは薔薇、アースクェイクは肉、幻庵は骸骨、ガルフォードは肉、半蔵は手裏剣、幻十郎は花札、和狆、チャムチャムはバナナ、ズィーガーは薬莢である。






狂死郎は一番扇子。



王虎はちぎれた数珠(？)。



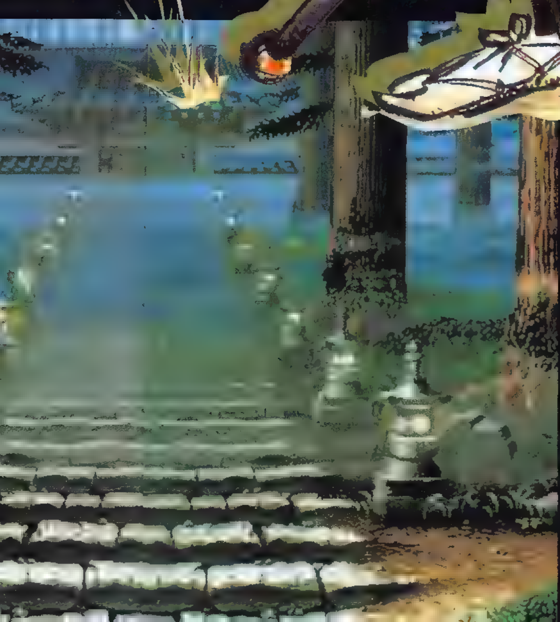
花諷院 和狆





飛騨 枯華院







弟子を見守る
[illegible]和の杖

飛騨の山奥の寺の住職であり、覇王丸と幻十郎の剣術の師匠。若いころに数多くの魔物を滅ぼした凄腕の剣客であったが、ただ一度魔物に敗北したのをきっかけに僧侶となる。弟子である覇王丸が、ある日魔物に襲われたのを知り、魔物討伐の旅に出た。審判役の黒子とは無二の親友である。



無名

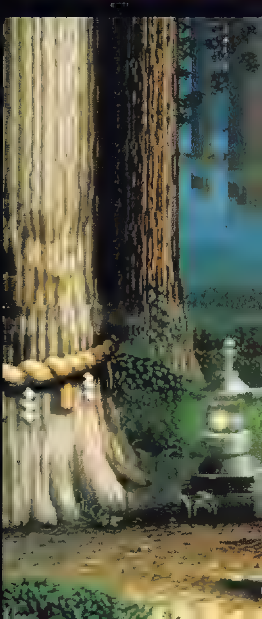
和狆の持つ錫杖は、そもそも武器ではない。悟った僧である和狆にとって、錫杖に銘を与えることなど意味のない事なのである。
しかし、いざというときには足払いや突き上げ、長く伸ばしたりと巧に操る頼もしい武器となる。



Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン		
飛笠打	飛杖突	飛周杖	飛昇脚	飛昇弐打脚	飛昇撃脚	近距離	垂直跳躍攻撃
飛笠打	飛杖突	飛周杖	飛昇脚	飛昇弐打脚	飛昇撃脚	遠距離	
飛笠打	飛杖突	飛周杖	飛膝打	飛昇撃脚	飛昇撃脚	近距離	斜め跳躍攻撃
飛笠打	飛杖突	飛周杖	飛膝打	飛昇撃脚	飛昇撃脚	遠距離	
袖打	廻転杖打	錫杖円舞	小脚打	昇脚弐打	突脚打	近距離	立ち攻撃
笠打	廻転杖撃	錫杖突	小脚打	昇脚弐打	突脚打	遠距離	
下袖打	脚打杖	脚打回天杖	下脚打	下脚打	南無脚払打	近距離	しゃがみ攻撃
下笠打	脚払杖撃	天撃杖	下脚打	下脚打	南無脚払打	遠距離	





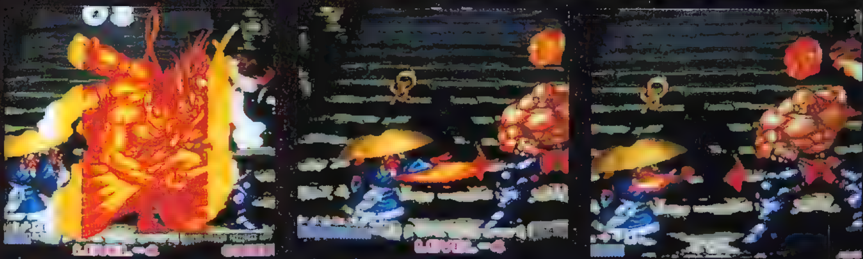


伝授！花諷院和狆

武器破壊、必殺技

仁王符霊殺

➡⬅⬋⬇⬊➡+D



地上に巨大な仁王像を生み出す、最強の式神。かなりの威力を誇る武器破壊技である。ただし、隙が大きいため大斬りのリーチが長い相手にはうかつに使えない。まず始めに炎の式神を出しておき、対空技として使っていくのがいいだろう。和狆は怒りの時間が短いが、当たるまで何度でも出すことができる。

心乱呪符

⬅⬇⬋+AB

お札で呪いを掛け、相手のレバー操作を混乱させる。一定時間で解除。



縛鎖杖撃

➡⬊⬇⬋⬅+斬る

杖で引き寄せ気絶させる。大斬りキャンセル後に連続技として使うと強い。



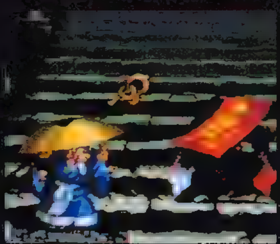
支杖螺旋脚

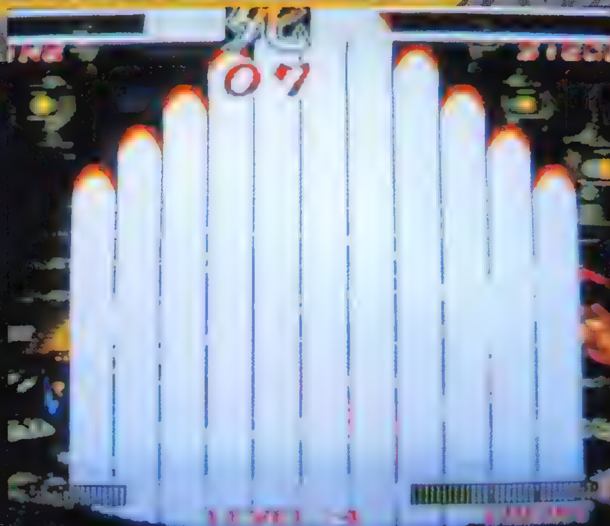
ジャンプ降下中⬋⬇⬊➡+蹴る

ジャンプから着地せず、杖を軸に螺旋状に連続の蹴り攻撃をする。

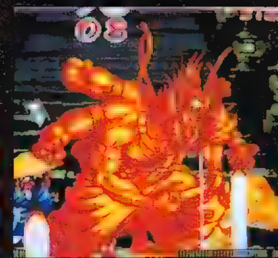


笠と杖、そして式神と、日本古来の特徴が豊かな和狆。基本戦術も多彩だが、必殺技と投げを駆使することで、風体に負けずあなどりがたい強力なキャラになるだろう。









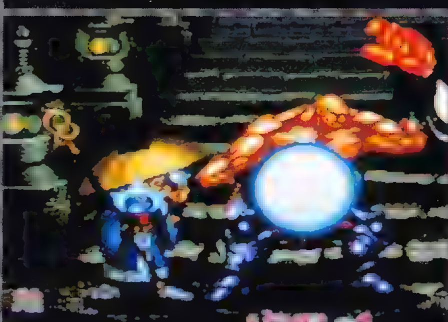
投げ

杖を連打する大斬りの投げ。



投げ

相手を光に包む中斬りの投げ。



投げ

煙による武器無し、蹴り系の投げ。

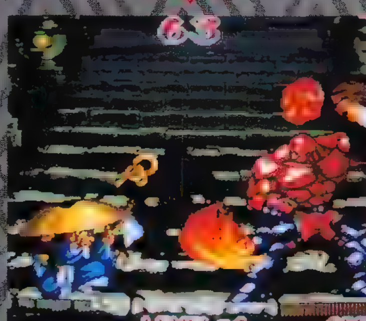


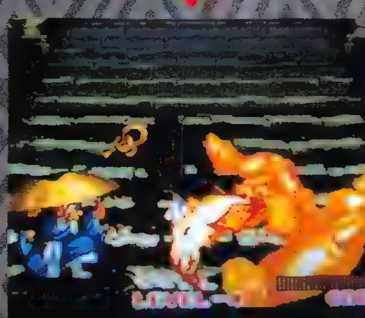
式神霊符・炎

↓↘→＋蹴る

霊符を放ち変化させ、炎をともなった式神を飛び付かせる。





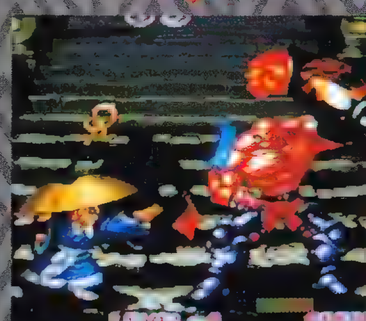


式神霊符・雷

↓↘→＋斬る

霊符を放ち変化させ、雷をともなった式神を飛び付かせる。







N・ズィーガー





プロシア王国 鋼鉄騎士団





強国プロシアから最強の騎士参上

ヨーロッパ最強の軍隊「紅き獅子騎士団」の隊長。最近彼の祖国でも魔物が現れるようになった。難攻不落といわれていた城内で、ズィーガーが魔物に襲われたことを知った皇帝は、彼に魔物討伐の命令を下す。

だが、ズィーガーはまだ気づいてはいない。彼もまた、魔物に魂を狙われていることを…。



ズァリガーニ

ヴァルカーンでよくわかるように、一種の火炎放射器のようなもの。ヴァルカーンを出さなければ気づかなそうだが、通常技にも火を宿している。それを目安に中と大の斬り技を見分けていくといいだろう(特にジャンプ、立ち攻撃)。



		Aボタン	Bボタン	ABボタン	Cボタン	Dボタン	CDボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	シュブリンゲン・ロッハー	シュブリンゲン・ゲラーデ・ロッハー	ナハトアンダリフ・ボンバー	フェルゼ・バイン	ドラッヘ・フェルゼ・バイン	レッツター・アオスヴェーク
垂直跳躍攻撃	遠距離	シュブリンゲン・ロッハー	シュブリンゲン・ゲラーデ・ロッハー	ナハトアンクリフ・ボンバー	フェルゼ・バイン	ドラッヘ・フェルゼ・バイン	レッツター・アオスヴェーク
斜め跳躍攻撃	近距離	ハント・シュナイテツィイク	ファオスト・ロッハー	ズィーカー・ボンバー	ブリッツ・バイン	ブリッツ・ハイン	レッツター・アオスウェーク
斜め跳躍攻撃	遠距離	ハント・シュナイテツォイク	ファオスト・ロッハー	ズィーガー・ボンハー	フリッツ・バイン	フリッツ・バイン	レッツター・アオスウェーク
立ち攻撃	近距離	リーゼ・ナーゲル	ドラッヘ・シュトースツァーン	ズィーガー・ファオスト	シュンケル・バイン	ウンヴェッター・バイン	ツウァンクスマースナーメ・ハイン
立ち攻撃	遠距離	リーセ・アルム	トラッヘ・シュウァンサ	エレファント・シュトルムアンクリフ	ゲレンク・バイン	ゲレンク・バイン	シュトゥルム・ハイン
しゃかみ攻撃	近距離	リーセ・ナーケル	トラッヘ・ユーハーファル	ズィーガー・ロッハ	クネッヒェル・ハイン	クネッヒェル・バイン	ユーハーファル・ハイン
しゃかみ攻撃	遠距離	リーセ・アルム	トラッヘ・ヴァッサーファル	エレファント・シュトルムアンクリフ	クネッヒェル・バイン	クネッヒェル・バイン	ユーハーファル・ハイン







伝授！ N.ズィーガー 武器破壊、必殺技

巨大な腕が印象のズィーガー。3段階の連携技や銃火器系の攻撃を得意とし、パワフルな攻撃をしかけてくる。離れていても、近寄っても驚異の攻撃力の前に敵はない。

オペラツィオン・ティーガー

➡↘⬇↙⬅➡+CD



ブリッツ・イェーガーの強化版であり、威力も比較的高い。出せば必ず相手の頭上を襲い、間合いなどを考えなくて済む。その分、ボディプレス技なのに自分からめくることができないし、ガードされれば必ず反撃を受ける。つまり、確実にヒットさせる状況は空中、一種の先読み対空として使っていくべきだろう。

ファイヤー・ストゥーム

↘+BC

発光した手を前に突き出し、相手の飛び道具をはじき返す技。



ヴォルフ・ヴァンゲン

➡⬅↙⬇↘+AB

足下から相手をつかみ上げ、連打を加えてダメージをあたえるつかみ系の技。



ブリッツ・イェーガー

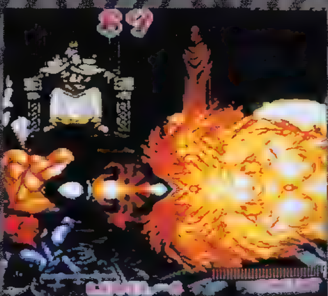
➡↘⬇↙⬅+蹴る

体に炎をまとい、飛びかかるズィーガー版ボディープレス。



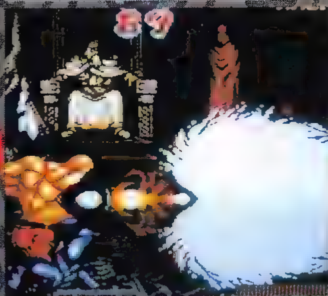




ヴァルカーン・エクスプロイズン
ドリュッケン出現中にAボタン連打

コマンド後ボタンを連打し続ける。



ヴァルカーン・ドリュッケン
ヴァイネン出現中にAボタン連打

コマンド後ボタンを3、4回押す。



ヴァルカーン・ヴァイネン
⬇⬊➡+A

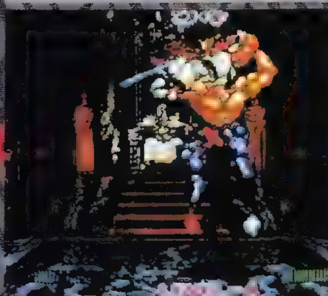
コマンド後ボタンを1、2回押す。





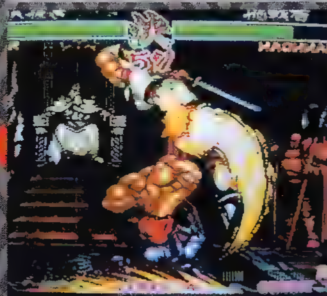
エレファント・グリート
➡⬊⬇⬋⬅+A

上空の相手をかついで、地面へ…。



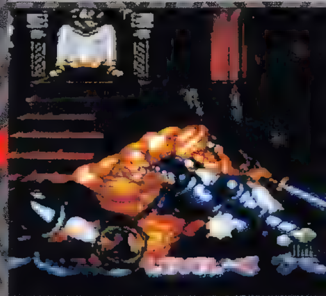
ファルケ・ナーゲル
⬇⬊➡+B

続けて入力し、2回パンチを当てる。



ティーガー・コップ
⬇⬊➡+C

コマンド技によるスライディング。



投げ
相手にのしかかる蹴り系の投げ。

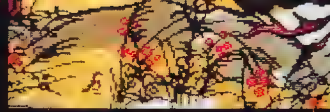


投げ
地面へ叩き付ける斬り系の投げ。



纏う凶事を死して受けとめん





















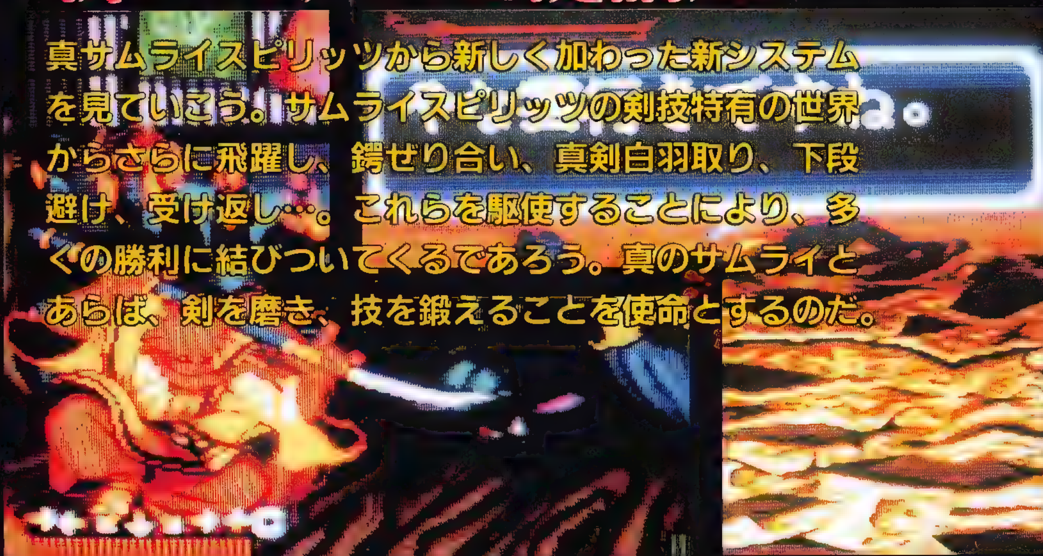




武ノ章

真侍魂の基本を徹底研究

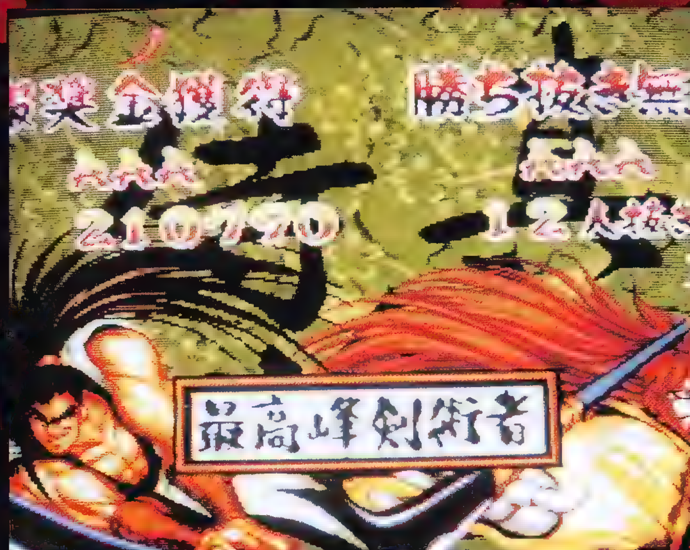
新システム基礎講座



真サムライスピリッツから新しく加わった新システムを見ていこう。サムライスピリッツの剣技特有の世界からさらに飛躍し、鍔ぜり合い、真剣白羽取り、下段避け、受け返し…。これらを駆使することにより、多くの勝利に結びついてくるであろう。真のサムライとあらば、剣を磨き、技を鍛えることを使命とするのだ。



















私の逆鱗に触れたな…

武器破壊必殺技

ついにサムライスピリッツにも、「超必殺技」が追加された…。その名も武器破壊必殺技だ!!

担当：FRS-N,O

真侍では、旧侍にあった武器どうしがかち合ったときに壊れるというフィーチャーがなくなり、そのかわりについたのが、他のSNKゲームでいうところの「超必殺技」に相当する武器破壊必殺技だ。



怒りゲージ点灯中が、武器破壊技を出す条件。

超必殺技扱いということは、やはりいつでもどこでも出せるというわけではない。各キャラクターの怒りゲージが溜まって怒っている最中にのみ繰り出すことができるぞ。

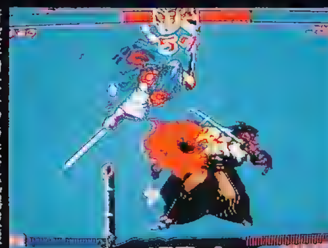
コマンドは各キャラごとに少々コマンドは違うが、多くのキャラが→←↙↓↘→系か→↘↓↙←→系となっている。性質も各キャラごとに異なり、出る瞬間が強いもの、出てからが強いもの、ガードされてもさほど隙のないもの…など様々である。

また、怒っている時間自体が各キャラで違い、さらに各キャラの怒りやすさというものも各自で違うので、1ラウンド中に出せる回数などもそれぞれで変わってくる。

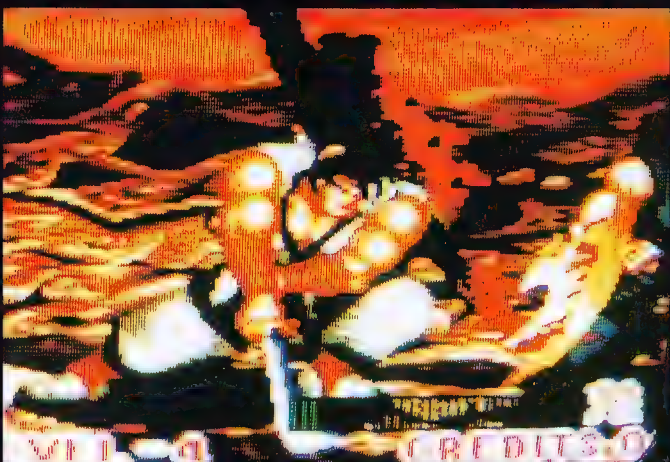
この武器破壊必殺技をくらうと、一定のダメージと共にダウンを奪われ、武器がはじけとんで破壊されてしまう。こうなると、しばらくの間は武器なしで闘わなければならないのだが、このときに真剣白刃取りなりガードするなりしてやり過ごさなければならない。たいていのキャラは武器がないと戦力半減なので、ガードに徹するのが吉。しかし、武器を奪われて素手の状態だと、相手の通常技をガードするだけでも必殺技のように強制的に体力を削られてしまうのだ。



内部のテストスイッチによって、このようにコマンドを表示させることができる（表示は点灯中のみ）。



普段非力なキャラほど武器破壊の威力は強力。



武器を破壊してしまえば、相手のガード能力は落ちる。通常攻撃でガシガシ削れ。



新しい武器は約15秒後に黒子が持ってきてくれる。

破壊された武器は、武器破壊技をくらって武器が砕け散った瞬間から数えて、画面上部のタイマーにして約15秒後に新しい武器を黒子が投げてくれる。また、武器をなくしたまま次のラウンド（試合）に進んだときは自動的に武器は復活している。

キャラによっては、この技を連続技に組み込むこともできるので各自研究してみてほしい。

怒りシステムについて

その武器破壊技を出すためには怒りゲージが満タンにならなくてはならないが、このゲージは、通常技or必殺技をくらうか、必殺技をガードすることによって増える。このゲージが満タンになると、怒りポーズを取り、怒り状態になる。このポーズをとっている間は無敵となっており、このポーズも必殺技などでキャンセルをかけることができるので覚えておこう。

怒りポーズ中は無敵。真侍では相手のゲージもニラみつつ相手が怒る瞬間を察知することも大切。



～ボタン連打で打ち勝て～
鍔ぜりあい

旧侍よりも発生する確率は大きく減ったものの、攻撃同士がぶつかり合うと突然起こるのが鍔ぜり合いだ。

担当：FRS-N.O

武器同士がかち合った場合や、お互いダッシュ中のキャラがぶつかった場合、鍔ぜり合いが起こる。武器同士がかち合う場合、相手が空中攻撃を出していて地上のキャラと武器がかち合った場合でも、この現象が起こる。

こうなったら、レバーを相手方向に倒してA・Bボタンをできるだけ速く連打しよう。


こうなったらレバーを前に入れつつAとBボタンを連打だ!!

レバーを前に入れる理由は、リアルタイムでどっちがその時点でせり勝っているかを知ることができるためだ。このとき、自分が勝っていれば相手を押せるし、逆に自分が押されていれば…もう必死でボタンを叩きまくるしかないぞ。

さて、一定時間競ったのちに勝負がつくわけだが、このときには結果は次のどれかになる。

- ●自分の勝ち（相手の武器を吹っとばせる）
- ●相手の勝ち（自分の武器が吹っとばされる）
- ●両者相打ち（1P2P両方武器を落とす）
- ●相手を蹴り倒す


今回は旧侍よりも位置の入れかわりなどバリエーションが増えた。

…などなど。また、最後の蹴り倒すは、武器を吹きとばすことはできない。

また、旧侍魂では忍者の回転大斬りに反撃しようとすると、必ずといっていいほどこの鍔ぜりあいになったが、真侍魂では、旧侍魂より鍔ぜりあい自体起こりにくく設定されているようだ。

この鍔ぜり合いは、タイム（タイマー）がカウントダウンを始めると自動的に出なくなるということも覚えておこう。


タイマーカウントダウンが始まるともうそのラウンドでは鍔ぜりあいはできなくなる。

反応できるか!?攻撃を受け流せ
真剣白刃取り

餓狼伝説シリーズのギースを彷彿とさせる白刃取り。一度は狙って決めてみたい!!

担当：FRS-N.O

自分が武器を持たない状態で、レバーを←↙↓↘→と回すと（ボタンは不要。レバーのみ）真剣白刃取りのモーションを取る。このときに相手が上段武器攻撃を仕掛けてくると相手の武器を素手で挟み、相手をねじ伏せることができる。これは効果は投げと同じだが間合いは関係ない。つまり当て身投げ――、そう、餓狼伝説スペシャルのギースの得意技だ――の理論である。


このモーション中に相手の立ち斬りを受ければOK。

このへんも、まさにギースの当て身と共通したことなのだが、この白刃取りは、武器のどの部分の攻撃でも取れるというわけではない。例えば覇王丸の近距離立ち小斬りは柄の部分で攻撃する…、こういう攻撃は取れないのだ。

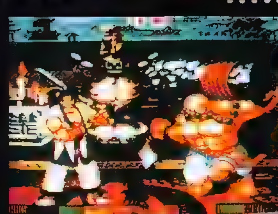
なかなか狙って取れるものでもないのだが、武器破壊技などで素手にされてしまったときは読みで出してみよう。決まれば、見た目のダメージ以上に精神的に受けるダメージのほうが大きいだろう。


覇王丸の立ち小斬り（近）のような技は例外的に取れない。

挑発 先に血がのぼった方が負け!!

真から餓狼伝説や龍虎の拳シリーズでおなじみの"挑発"が導入された。別にこれを成功させてもゲーム上では何の変化もないのだが、心理戦の一部として役立ててほしい。

やり方は遠くに離れてA+CかB+Dを入力。このとき少し各ボタンを長めに入力するのがコツ。A+CとB+Dとで挑発の種類が変わる。さらに、武器あり時と無し時でも挑発の種類が異なる。


使用例。挑発で相手をおびき寄せて…


ズビャアッ!!って感じですか。挑発は途中でキャンセルできるのだ。

体さばきが勝利を決する

躱（かわ）し技系

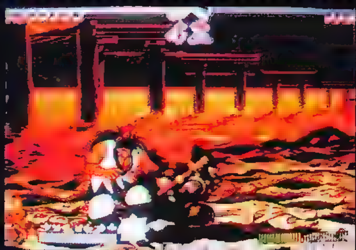
前作サムライスピリッツから継承されたものから「真」になって新たに追加されたものまで、かわし技の数々をここに網羅。

担当：FRS-N,O

前方転がり

「真」からの新しい行動。レバーを前方向斜め下に素早く2回入力する。その場で前転し、1回転すると立ち上がる。この行動中は、立ちやしゃがみ斬り系をスカして相手の懐にとびこむことが可能だ。ただし、直線的に「突く」タイプの攻撃に有効で、いわゆる振り降ろすタイプの攻撃、たとえば覇王丸のしゃがみ斬り全般や足払いなど下段に及ぶ攻撃には無効。また、回転中は投げられ判定が残っているのでちょうど回転し終わるところに相手の目前に行けるように転がるのが理想。


このような突きには有効だが…


足払いは当然くらってしまう。あと、右京の垂直登りつばめにも引っかかるので気をつけよう。

後方転がり

前転の逆。効果は前転と同じ。あまり使う機会はないが、現時点では、まったく対空のないキャラが相手の跳び込みを回避するのに使えそう。やり方も前転の逆で、ガード方向の斜め下にレバーを素早く2回入力することでこの行動に入れる。


跳び込みの回避に役立ちそうだ。

退き込みダッシュ

後方にバックステップし、終了直後に前方ダッシュができる。相手の起き上がり等に技を誘って…なんて使い方が考えられる。

また、ほかのダッシュ系と合わせて使ってみてもいいだろう。仕切り直しにはもってこいの行動といえる。


画面端付近で出すと、いい幻惑法になるぞ。

踏み込み前転

前で紹介した、前方転がりを使いやすくしたようなタイプの行動。ダッシュからいきなり前転に移れる。やり方は前方ダッシュ中（前方に素早くレバーを2回入力する）に相手方向斜め下にレバーを入れればよい。ただの前転よりも非常にやりやすく、使用頻度も高い。

ダッシュで相手の突きを誘って前転でスカし…などの使い方が考えられる。転がったあとは小足払い、投げ、下段ガードできない技を出す、などの択一攻撃にも持ちこめる。


ダッシュで突きなどを誘って…

伏せ

その場で伏せて相手の攻撃をかわす。ちょうど、前転の転がらないバージョンと思ってもらえば分かりやすいだろう。

レバーを真下に2回素早く入力すれば、この状態になり2回目のときレバーを下に入れたままにしておくと、しばらくこの状態を維持することができる。

これも転がりと同じ効力で、下段に届かない技をかわすことが可能。ただし、このときも投げられ判定が残っているので、注意しよう。


ゴロンと転がれ。この直後の攻防も頭に入れて使おう。


飛び道具を回避したり、前転に引っかからない攻撃なら同様にかわせる。ただし、投げや登りつばめには要注意だ。

隙の少ない小ジャンプ
「下段避け」

足払い系を避けるのに最適の下段避け。2種類の出し方が存在するが、メインに使うのはB+C。奇襲をからめて有効に使おう。

担当：FRS-N,O

相手からの下方向への攻撃を最小限の動きでかわす小ジャンプが下段避けだ。

この特殊ジャンプのやり方は、2通りある。まず第一に相手の下段攻撃を、ヒットするギリギリでガードする方法。このやり方はかなり激ムズである。どちらかというと、対戦中に偶然出た、ということのほうが多いだろう。意図的にやりたいなら、覇王丸のしゃがみ中蹴りがやりやすいようだ。



下段避けその①、相手の下段攻撃を寸前でしゃがみガードすると…、



小ジャンプで跳びのく。

もうひとつの方法は、B+Cを同時押しするというもの。これはいつでもどこでも任意に出せる。使い方は、自分の起き上がりに足払いをよく重ねてくる相手を避けたり、相手の跳び蹴りをガードしたあとに出したりと、いろいろ考えられる。

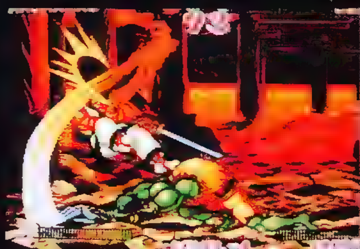
なお、普段のB+Cだと後方へ跳びのくように小ジャンプするが、このときレバーを相手方向へ入力しておくと垂直の小ジャンプとなる。

この下段避けは、読んで字の如く、相手の下方向への攻撃をかわすものだ。とはいえ、しゃがみ攻撃ならなんでもいいというわけではなく、見た目が完全に下方向へ向いている攻撃でなければならない。例えば、先ほどの例でいうと覇王丸のしゃがみ中蹴りは足払いなので完全に避けられるが、同じ覇王丸のしゃがみ斬り系(小、中、大すべて)は、中段から振り降ろす格好の技となっている。もちろん、このような技には、問答無用で斬り捨てられてしまうぞ。



レバーを入れることで後方跳びのときと垂直跳びを選べる。

また、空中に浮くので相手からの投げを避けられそうだが残念ながらこれは不可能。相手の投げ入力が遅ければいいが、こちらの下段避けと相手の投げが完全に同時入力された場合、投げが勝つ。



中段から下段に振り降ろすような攻撃では、そのモーション途中で斬られてしまう。

余談になるが、このような投げを回避するには、レバーをジャンプ方向に入力すればいい。投げとまったく同時にジャンプが入力されると相手は投げれずにジャンプが優先されることも覚えておこう。

見切りの境地!!
「受け返し」

バクチ大斬り君にはこれで対抗。硬直している間に一気に反撃に転じよう!!

担当：FRS-N,O

ゲーム中に、いきなり「カキーン!!」という音とともに画面がフラッシュしたという経験はないだろうか?これが真サムライにおける「受け返し」というシステムである。

やり方は単に相手の攻撃をくらう寸前にガードする、というものだ。これにも条件があり、相手の武器攻撃を寸前でガードしなければならない。つまり、レバーを防御方向に入れたままでは駄目というわけだ。

効果としては、**ガードされた相手は一瞬硬直して助けなくなる**。この間にガードした側は反撃が可能となるわけだ。慣れないと、画面がフラッシュして「なんだ、なんだぁ?」と言っている間に終わってしまう。受け返しが成功したら、なるべくリーチがあり、素早く繰り出される技を覚えておいて画面フラッシュ時には突嗟に出せるようにしておきたい。

なお、相手の立ち斬りがヒットする寸前にガードすることが発動の条件だが、このときは立ち、しゃがみガードのどちらでも構わない。



受け返しは、相手の立ち斬りがヒットする寸前にガードすることで…、



「カキーン!!」という音と共に相手は硬直する。



その隙に技を入れよう。ボーッとしてるとすぐに相手の硬直は解けてしまうぞ!!

対空技基本

空中戦これで制す!

空中戦を制した者が侍魂を制す！相手が跳んだら、チャンスとばかりに跳びかかろう。

M.D.S.−RIK君

侍魂は、ジャンプからの攻撃力が地上よりも大きく設定されている。

そのため、相手のジャンプ攻撃には、細心の注意を持って対応せねばならないのである。

しかし、確実なる返し技を知っている者に対して跳び込むこと、これすなわち死を意味する。

逆に昇りの大斬りなんか当てられようモンなら、一発逆転KOなんてことも大いにありうるのだ。

なので、まずは己の対空技を知り、確実に跳び込みを返せるようになり、次に敵の返し技を知り、不用意な跳び込みをなくすよう心がける。これで百戦錬磨を目指してくれ。

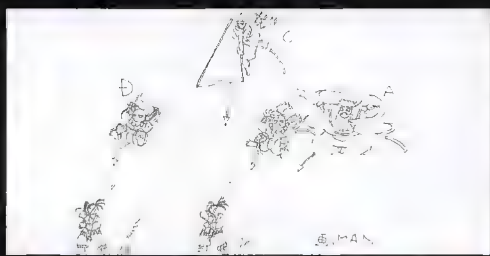
対空技は1つではない

各キャラクターごとに、いろいろな対空技があるが、単純に「昇り大斬りが対空だ」と言っても、毎回それだけ出していれば良いとは限らないのだ。

間合い、そして「読み」相手の狙いをすばやく察知し、それに対して最も有効な返し技で対処する。それが大切なのである。

基本の対空技使い分けの例として、覇王丸の場合を例にとって説明していこう。

まずは、図を見てもらおう。



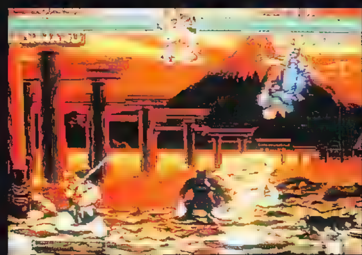
A～Dまでの、4つのパターンがある。そしてそれぞれの場合に対する返し技も示しておいた。この4つのパターンが基本であり、この4つのパターンのうちのどれであるかをすばやく判断して対応しなければいけない。

A・遠間

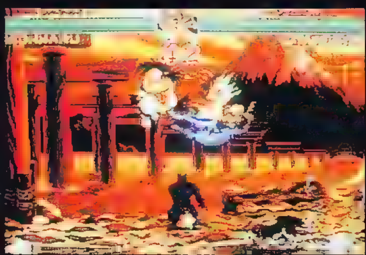
相手を飛び道具により跳ばせた場合、もしくは、相手が地上ギリギリで技を当てに来ているような場合。

こういったときは、基本的にどのキャラも昇り系の技で迎撃するのが基本だ。

覇王丸の場合は、昇りの大斬り、もしくは昇りの中斬りだ。中斬りのほうが判定は強いが、威力はもちろん大斬りのほうがあるので、できれば大斬りを狙っていきたい。



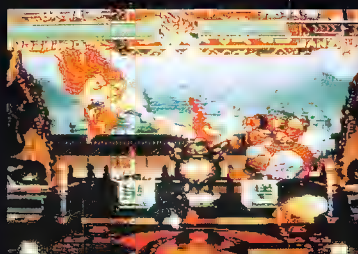
こんな風に跳ばれたら…



おりゃあ～っ！ザックリ斬ろう。

覇王丸の場合は、なるべく早めに反応して跳び、相手に技を出される前にこっちの技が出てるようにしたい。

キャラによっては、相手のジャンプ攻撃の外側から斬れる技を持っているので（十兵衛・狂四郎など）、その場合はゆっくり落ちついて確実に技を当てるように跳ぼう。



これはもう相手が跳んだら勝ち確定間合いだ。

B・中間

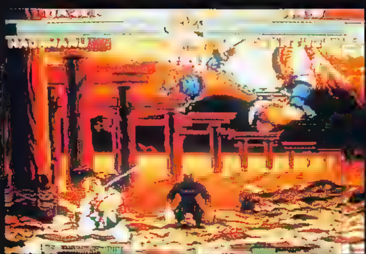
昇り技で返すには近すぎるし、逃げはスカるような間合い。

地上で有効な返し技のあるキャラは、それを出すようにする。

例えば狂四郎は回転曲舞などが強力。

強力な対空技のないキャラは、垂直ジャンプの昇り斬り系で対抗する方法も有効だ（右京など）。

ただしこれで言えることは、相手によっては地上対空は相打ちになることが多いということ。毎回同じ返し方では2度目、3度目には喰らってしまう場合があるので注意しよう。



これは昇り技だと間に合わないが別の対空技で返せばOK。



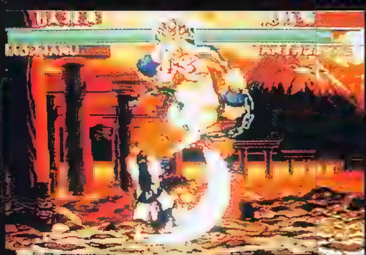
これは早めにジャンプしないとダメ。

C・近間

近距離で、相手がおおいかぶさるようなジャンプをして来たとき（めくりよりは遠い）。

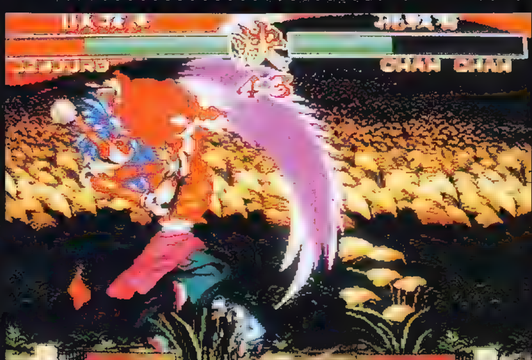
この場合は、相手の技によってはこちらがたとえ跳んだとしてもツブされる危険性があるので、地上技の強力な対空を使用したい。

覇王丸の弧月斬、王虎の気功旋風撃などだ。必殺技で返す場合は、できるだけ入力を早く行わないと、出てすぐの



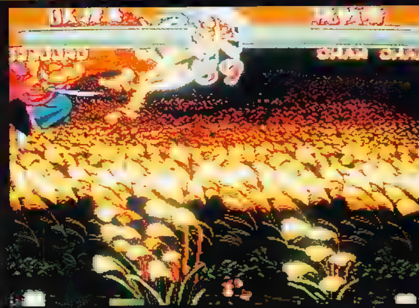


この間合いはもう究極対空しかない。弧月斬は早めに出す。



このように。

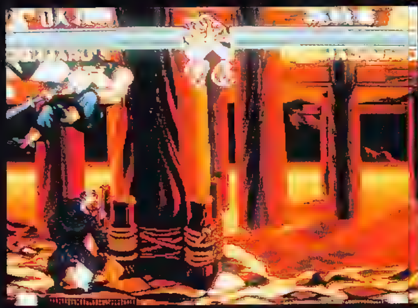
ときに弱い技は負けてしまうので注意。
　キャラによっては、垂直ジャンプや逃げジャンプの小技を使用するキャラもいる。なるべくなら読まれないようにしないと、これらは逆にツブされるので注意しよう。



またはこのように素早く逃げジャンプも有効。

●画面はじ

画面の端に追いつめられた場合である。この場合は、キャラごとにいろいろあるが、覇王丸は逃げジャンプの小蹴りだ。
　技によってはマズイが、早めに跳べば返せる。これも読みが必要だ。
　ほかのキャラでは、くぐりの小斬りなどの返し方もある。ジャンプの下をくぐって裏から着地前に攻撃するのである。



これもまた同じ。早めに跳ぼう。





跳んで来た下をくぐってサク。忍者がやりやすい。

●そして読み

一応このように対空技をひととおり覚えておけば、たいていの場合には対応できるようになるハズだ。
ただし、何度も言うようだが、相手に「奴は昇り斬りで対抗してくるに違いない」と読まれていると逆に返されるのは必然である。
　要は、いくつもの対空技を、"間合いと場合によって使い分ける"こと。同じ間合いでも地上対空と昇り対空との2つを交互に出し、相手に読まれないようにするのが基本中の基本だ。

●対空技一覧表

最後に、全キャラクターの対空技を、一覧表にしてみた。

●表の見かた
カッコの中は、本来の対空よりも少し判定的に弱いが使い分けたほうが良いものである。対空技そのものがカッコ書きされているものは、技によっては負けてしまうので、相手によっては使える、というもの。
　読まれているとき、というのは、相手がこちらの昇りジャンプ迎撃を防止するために、小蹴りなどで跳び込んで来た場合である。
　空欄は、これといっていい返し技のない場合。
　中間のところは、そのほかの返し技として、地上での対空技を挙げてみた。場合によって使い分ける必要のある技が中心である。

対空技一覧表

	遠間	近間	はじ	中間その他	読まれているとき
覇王丸	登り中斬り(大)	弧月斬	逃げ小蹴り		登り小蹴り(逃げ)
右京	立ち大斬り 登り大斬り(垂直)	逃げ中斬り(しゃがみ大(中)蹴り)	(しゃがみ中蹴り(大))	垂直 登り大斬り	(大足払い) ※めくられ気味は不可、はじのみ
十兵衛	登り中斬り	逃げ中斬り	立ち大蹴り 二ツ角羅刃・改	くぐって立ち小斬り 柳生心眼刃	
ナコルル	昇り大斬り しゃがみ大斬り	大足払い (アンヌムツベ カムイリムセ 近立ち大蹴り)	逃げ大斬り(くぐりしゃがみ大斬り)	しゃがみ大斬り	しゃがみ大斬り 大足払い
シャルロット	登り中斬り(大)確実	垂直中斬り 垂直小蹴り	逃げ小蹴り	遠パワーグラデーション スプラッシュグラデーション	逃げ小蹴り
狂死郎	垂直大斬り(昇り)	回転曲舞	回転曲舞(跳尾獅子)	近立ち中蹴り(めくりに対して)	立ち中蹴り・回転曲舞
王虎	登り中斬り(垂直)	気功旋風撃	気功旋風撃		気功旋風撃
アースクェイク	昇り小蹴り(垂直中斬り)	(立ち小斬り(中)めくりに対して)	昇り小蹴り(ファットチェーンソー大)	ファットプレス(中・大)	垂直中斬り
幻庵	登り大斬り 中斬り 中蹴り	くぐり立ち大斬り(しゃがみ) M.D.C.	逃げ中蹴り(垂直)	しゃがみ大斬り M.D.C.	(しゃがみ大斬り) 相打ちOK
半蔵 ガル	立ち大斬り(早出し) 登り中斬り	垂直 or 逃げ 中(小)斬り	逃げ小斬り(蹴)or くぐり	(立ち大蹴り(近・遠) 早め)	逃げ小斬り
幻十郎	登り中斬り	光翼刃 五光斬	(大足払い)	立ち中斬り、大足払い	(登り小蹴り)
チャムチャム	立ち大キック	近立ち中蹴り	(くぐり)立ち大蹴り 昇り大蹴り	逃げ中蹴り 遠ブーメラン投げ	
和狆	登り小斬り(中)短い	逃げ小斬り(蹴り)	逃げ小蹴り	しゃがみ大斬り	
ズィーガー	昇り小斬り	逃げ大蹴り(小斬り)	逃げ大蹴り(小斬り)	しゃがみ中斬り(ヴルカーン・ヴァイネン)	昇り小斬り

基本パターンをつくろう

CPUアルゴリズム

このゲームのCPUは、みな同じような動きをしている。と、いうことは、1つ基本戦法を編み出せば楽勝なのだ！

担当：KAL

このコーナーでは、真サムライスピリッツの対コンピュータ戦で勝ち抜くために、いくつかのポイントを解説しようと思う。

ポイントその① 自分のキャラの得意戦法は？

まず、自分の使っているキャラクターの、最も有効そうな攻撃パターン、防御パターンなどを探そう。

このとき、そのキャラ独特の技（通常技、必殺技のどちらでも）があれば、それはまずまっ先に調べてみることをすすめる。例えばどんなものかというと…。

覇王丸——烈震斬、旋風烈斬、遠距離立ち大斬り
右京——つばめ返し、残象踏み込み斬り
半蔵——モズ落とし、忍法・影分身
アースクェイク——遠距離しゃがみ大斬り
チャムチャム——とびひっかき
ズィーガー——ヴァルカーン・エクスプロイズン

…などが代表的。

覇王丸なら、とりあえず烈震斬を出してガードさせてみる。その後CPUの行動を見てみよう。もし烈震斬のスキに反撃しようとしてスキの大きな技も出してきたなら、すぐに立ち大斬りを決めてやる。

その後も同じ戦法を何度か試みて、すべて同じ結果になれば、もうそのCPUキャラはいただきだ。

では烈震斬をガードさせたあとに、もし違う反応を見せるCPUがいたらどうするか。たとえば投げにきたり、ぼ～っとしてるだけだったり…。

そうした場合でも何度か試してみて、これはダメそうだと思ったら、今度はほかの特徴的な技を考えてみる。覇王丸ならほかに、旋風烈斬、弧月斬、酒攻撃、遠距離立ち大斬りなどがあるが、直接攻撃型の弧月斬や大斬りのような危険な技は、真サムライスピリッツとCPUのような「即反応型」のCPUにはあまり有効ではないと考えるのが順当だ。まあ試さずに結論を出すのは早計なので、一度（二度くらい？）は出してみるといい。

それでは、直接攻撃を当てようとするのが有効ではないとすると、残った旋風烈斬で何かできないか、考えてみよう。

飛び道具というのは、このタイプの対戦格闘ゲームでは、直接攻撃を加える種類の技ではない。

対戦時でも、飛び道具で牽制していれば、相手は嫌なのでガードするか垂直ジャンプで避けるか、跳び越えてくるだろう。この理屈は即反応型のCPUについても見事に通じる。ただ違う点は、コンピュータだけに反応が早い、という点だ。こちらがコマンドを入れた瞬間に跳び込んでくる。ということは、近くで飛び道具を出すのは非常に危険である、ということになる。

じゃあ、せっかく弧月斬があっても意味ないじゃないか、ということになってしまうが、ちょっと待った。本当にそうか？確かに近くで飛び道具を出してしまっては反撃を受ける危険性があるが、旋風烈斬を出せば跳んでくる、というのも確かなこと。弧月斬で迎撃するのが間に合わないのなら、何かほかに跳んできたCPUキャラを落とせる技はないのか、探してみるしかない。

まず根本的な問題で、近くから飛び道具を出して対空技が間に合わないというのは、そのときまだ旋風烈斬の硬直時間が終わっていないから。ということは、対空技を弧月斬からほかの技に変えようとしたところで結果は同じ。

では、旋風烈斬を出してCPUキャラを跳ばし、何とか対空技を間に合わせることはできないのだろうか。

近くでだめなら、じゃ今度は遠くから出してみよう…この発想は自然なものだ。この場合でも、例外なくCPUキャラが跳んでくるのなら、あ

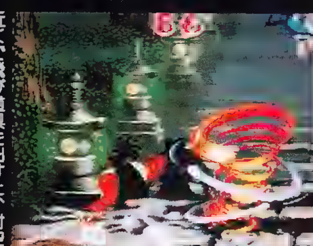

おもむろに「よっしゃ～」といってみる。


CPUがどんな行動をとるのかガードしながら様子をみる。


スキの大きな技を出してきたなら、（カキーン！）とガードしたあと、ザッバリと。


大斬りが入ってしまう。飛び道具で"跳ばせて落とす法"の一種だ。


遠くから飛び道具を出せばギリギリCPUキャラの着地寸前に、


近くで飛び道具を出すと、対空技が間に合う前にやられる。

対戦、対CPU調伏指南

とはそれを遠くから攻撃できる技を出すだけ。幸いなことに覇王丸には立ち大斬りという大砲が備わっている。バックダッシュで離れて旋風烈斬を出し、CPUキャラがジャンプしてきたら遠立ち大斬りを着地寸前の相手に当てる…。

これで、また1つ戦法が見つかったわけだ。

このように、自分の使っているキャラの持つ特殊能力を引き出し、戦法の1つとすることは、真サムライスピリッツでは案外とラクなものなのだ。

ほかのキャラでは、右京のつばめ返しを昇りで出して、着地と同時に投げてしまう戦法や、移動スピードの速さを利用した半蔵、ガルフォードのダッシュ投げ、分身→モズ落としなどがかなりかわっている。また、チャムチャムのとびひっかきやズィーガーのエクスプロイズンなどは、あまりの判定の強さにCPUキャラはただただガードするばかりだ。どちらも必殺技なので体力を削っていける。

こういった、ほかのキャラではマネできないような戦法が多いのも、真サムライスピリッツのCPU戦の特徴だ。

ポイントその②
[illegible]パターンを探せ!

それでは、特にコレーといった技を持っていないキャラはどうすればいいのだろうか。

特にやることもないのなら、とりあえずガードを固めてCPUの様子を見てみよう。

するとどうだ。真サムライスピリッツのCPUは投げにくるではないか。追い払う意味でたまに技を出したりすると、的確に反撃してくるか、やっぱり投げにくる。

ほかにもいろいろとやってみるとわかってくるのだが、言えることは1つ。「真サムライスピリッツのCPUは、とにかく投げにくる」だ。

ほ～っとしていれば投げられてしまうし、スキの大きな技を出せば反撃を受けてしまう。それでは、スキの小さな技で牽制してみてはどうだろうか。もちろん、投げられない程度に、だ。

そこでまず思い浮かぶのが、小足払い。CPUが近づいてきたら小足払いを数回連打(王虎の小足払いのように連打の遅い、効かないものでも大丈夫)、とりあえず追い払う。

これを何度もやっていると、そのうち困って跳び込んでくるCPUキャラがいることに気づくだろう。

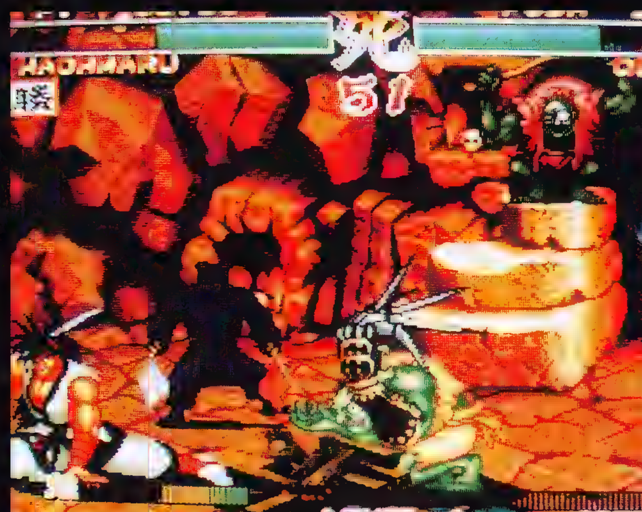
ジャンプしてきたのなら、もうもらったも同然。対空技(必殺技や、昇りジャンプ大



跳んできたら、逃げ、垂直などのジャンプ大斬りなどで迎撃。



ジャンプ攻撃が弱くて、かわりに地上対空の強いキャラは落ちついて（しかも早めに）出そう。



特殊戦法の通じない相手、できないキャラを使っている場合は、小足払い連打。

斬り、地上での対空技など）で落とすだけだ。なかなか跳んでこなくて、狂ったようにダッシュ投げを狙ってくることもあるが、そのような場合でもひたすら小足払いを連打するのだ。

小足払いで跳んでくるのがわかったのなら、間合いなどに関係なくただ連打しまくってみる…。誰でもとる行動だと思う。すると幸運なことに、距離に関係なく跳んでくるCPUもいるではないか。

主にこの小技で跳ばせて落とす、という戦法が、全キャラに共通する戦法（自分でできる戦法）だ。

[illegible]理解する

以上が基本中の基本戦法。考え方などもわかってもらえればそれが一番いいのだが、自分で何度も試してみるのが最も理解に時間がかからないだろう。

精進あるのみ。

メイキングCM

千葉麗子ちゃんや地井武男さんが出演する、ご存じNEO・GEO CDのCM。そんなCMの撮影風景の1コマをここで紹介しよーう。

担当：らぴぉりぃ野







あきれて帰ってしまう麗子ちゃん。



地井さんがゲーム売り場で……その時、背後から…、



打ち合わせはお2人とも真剣。



これが撮影風景。





NEO・GEO CDを持ってポーズ!!



最後はみんなで、ハイ、ポーズ!!

Marking CM

参ノ章

キャラクター別

対戦、対CPU調伏指南

必殺技の使い方から、対戦の基本戦法、攻めの組み立て方などを徹底指南。そして強靱な敵CPUを打ち破る方策を伝授。そして、今からはじめる真サムライスピリッツとして、ゲームの基礎的な部分を分かりやすく紹介。カタナバトルの魅力はここから始まるといっても過言ではあるまい！



侍魂・真侍魂基礎

武士道とは

格闘ゲームと呼ぶには、あまりにも過激なサムライスピリッツ。その魅力を解説しよう

担当：ジョッキー☆笹岡

男と男のぶつかり合い　これが侍魂

サムライスピリッツの醍醐味といえば、一瞬のスキをもゆるされない、真剣勝負の世界である。

相手との間合いを常に気にしながら、一瞬のスキを見切って当てる大斬りの威力。この爽快感は何ものにも代えがたい醍醐味だ。

ひとたび相手のミスを誘うことができたなら、一発逆転の要素はいつでもある、カウンター攻撃。

相手の攻撃を受けることによって溜まる〃怒りゲージ〃怒りが溜まれば、これまた一発逆転の可能性が出てくる。

はたまた、闘っている両者以外の、肉、爆弾といったおよぼす手助けもある。

ほかにも、つばぜり合いや白刃取りなどといった要素。

サムライスピリッツには、他の格闘ゲームとはひと味違った、いろいろな要素が含まれているゲームである。このゲームの魅力、存分に楽しむためにも、これを読んで理解を深めていっていただきたい。



この醍醐味を味わいたい!

一発逆転の要素 〃カウンター攻撃〃

相手の攻撃をかわしてから、すかさずこちらの攻撃を当てることでカウンターダメージが発生する。

このカウンター攻撃の威力は、通常の約1・5倍ぐらいにまで及ぶ。この攻撃を喰らってはひとたまりもないのだ。



ズビャアア！1本！超絶ダメージ。



しめた！と思った次の瞬間に…

カウンターは、通常技、ジャンプ技、必殺技すべてに対して発生する。大技のほうがスキも大きく、与えられるダメージも大きくなる。このへんが大技はめったに出せなく、逆に一発当てれば大逆転、といった現象を生んでいるのである。

このカウンター攻撃を知った者どうしが、カウンターを警戒しながら闘うと、小技どうしのぶつかり合いとなり、まさにチャンバラ合戦のような闘いとなり、見ていて楽しい。

一発逆転の要素 〃怒りゲージ〃

相手の技を喰らえば喰らうほど、〃怒りゲージ〃は溜まってゆく。

怒りゲージMAX状態での破壊力はすさまじく、大斬りが当たれば相手の体力3分の1はもらった感じである。

さらに、前述のカウンターダメージがプラスされると、相手の体力を、なんと半分以上（!!）奪えるのである。



怒りMAXカウンター大斬りの威力を見よ！

また、怒りゲージ自体の特色として、怒りゲージがMAXになった瞬間、怒り頂点に達したグラフィックが出る。

このグラフィック中は無敵であり、敵の攻撃を受けつけない。これも知っておいて損はないだろう。

さらに、怒りゲージの特色その2として、武器破壊必殺技がある。



武器破壊技を出せるのは怒ってるときだけ。



「もう―ゆるせない」この間は無敵だ。

新システム基礎講座

怒りゲージMAXの状態でのみ、武器破壊必殺技なるものを出すことができ、各キャラ通常とは違った必殺技を出すことができる。

この"武器破壊必殺技"を当てることにより、相手の武器を破壊できるというのは、文字を読んで字のごとくである。

一見ご愛嬌の要素"肉・爆弾"

対戦中に、飛脚がどこからともなく現れて持って来てくれる、肉と爆弾。これらは、プレイヤーの手助けとなったり、ジャマをしたりと、結構勝負を左右してくれるのである。

しかし、この爆弾と肉は、ある程度法則があるのをご存じだろうか？

実は、この爆弾と肉は、画面のはじでずっとジッとしていると、ジッとしている者には爆弾、もう片方には肉が出てくるようになっているのである。

思うにこれは、「待ちプレイ防止」の効果を狙ってだと思うが、こういったことも頭の中において試合をしてみてはいかがだろう。



こんな風に待っていると



ほうら爆弾が2コふって来た。

侍魂独特の操作系

白刃どりや下段避けといった、真侍魂で新たに出て来た部分は、別のページで紹介しているので、ここでは、侍魂のときからある特殊操作を見ていこうと思う。

●大攻撃

まずはこれ。対戦プレイにおいては欠かせない大斬りを出すためにはこの操作が必要。

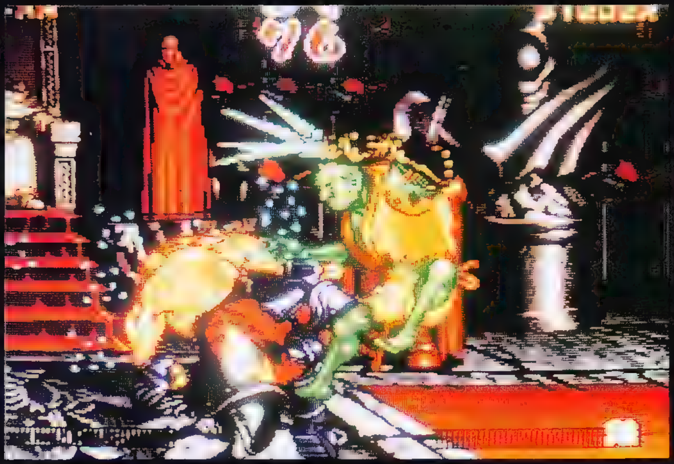
小斬りボタンと中斬りボタンを同時に押すと「大斬り」、小蹴りボタンと中蹴りボタンを同時に押すと「大蹴り」となるのだ。

ゲームセンターによっては、大攻撃ボタンといった便利なものが付いている場合もあるが、ネオジオなどで遊ぶ場合にはこの操作が必要である。

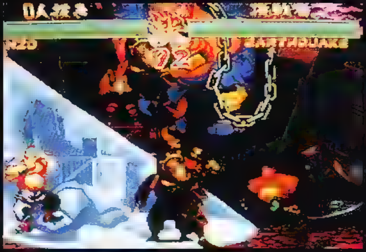
●ダッシュ

レバーを前または後ろに2回入れるとダッシュになる。

ダッシュからの攻撃が、通常とは違った技になるキャラもいるので、いろいろとためしてみると面白いだろう。



武器を奪ってしまえばもうこっちのもの。



ダッシュモズ落としはあまりにも有名。

●つばぜり合い

相手の刀とこちらの刀がぶつかり合うと、つばぜり合いとなる。

つばぜり合い中は、ボタンを連打して争うのだ。このつばぜり合いに勝つと、相手の武器が飛び、相手は素手の状態になってしまう。狙ってつばぜり合うのはムズかしいが、つばぜり合いになったなら、ぜひともせり勝ちたいところである。

●挑発

これは侍魂にはなかったが、一応紹介しておこう。

相手とある程度離れて、Aボタン＋Cボタン、またはBボタン＋Dボタンで挑発だ。ACとBDでは種類の違う挑発が出るので、全キャラ2種類ずつの挑発を持っていることになる。

まあ、余裕があったら使ってみると面白いだろう。

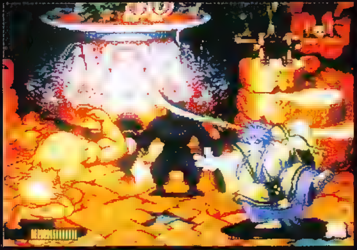


挑発はダッシュや必殺技でキャンセルできるぞ。

武器あり・武器なしでの変化

つばぜり合いや武器破壊技によって武器をなくしてしまったときは、全キャラクターともに通常技、必殺技が変化する。

通常技については"斬る"ボタンによって出す技が、すべて素手での攻撃となり、判定は極端に短くなる。



武器がないと大斬りもこんなリーチになってしまう。

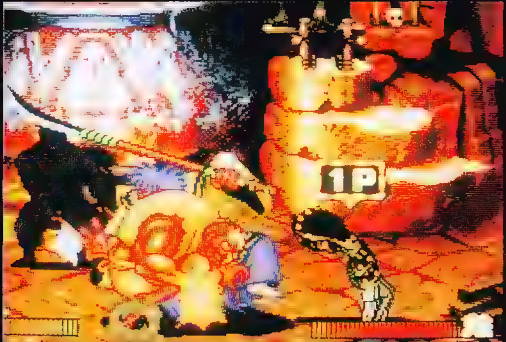
必殺技は、武器を使って出す技については、なんと出せなくなってしまう。武器を使ってない技は通常どおり使用できるが、威力が落ちてしまうような技（幻庵の肉転突きなど）もあるので注意が必要だ。

武器のない状態でしか出すことのできない技に、白刃取りがあるが、これは白刃取りのページを参照してもらおう。

また、武器のない状態では、相手の斬り攻撃を普通にガードすることすらできなくなってしまう。

どういうことかというと、ガードをしても体力を少しずつ削られてしまうのである。残り体力が少ないときにこれをやられるとたまったものではない。

といったわけで、武器をなくしてしまったら、一刻も早く武器を手に入れないと、死は確実だ。小技を中心にして跳び込み、地道に小技で攻めていくのも1つの戦法だ。小技で反撃を受けないようにしながら武器を手にするまでねばる。忍耐が肝心。



幻庵の肉転突きは武器なしでも出る…が。

真剣勝負を楽しもう

どうだったろう。サムライスピリッツの魅力は存分に分かってもらえただろうか？

剣と刀のぶつかり合い、カウンターによる一発逆転、数々の魅力のつまったサムライスピリッツ。その真髄を極めた者こそが、本当の真剣勝負を楽しめるのだ。

覇王丸を斬るまでは、死ねず！

牙神 幻十郎

三連殺を決める快感を覚えれば、立派な幻十郎使い。
でも、頼りになるのは大斬りかなぁ？

担当：松っちゃん

覇王丸と同門にして、師匠に和狆を持つという幻十郎。

斬りのリーチは、並程度。しゃがみ中斬りが、下方向の攻撃（例えば足払いなど）に強いのでどう使っていくかがポイントとなるだろう。

また、幻十郎といえば大斬りだが足技が強いこともお忘れなく。小足払いはもちろん、立ち中蹴りや大足払いがかなり使える。


この中蹴りは使える。

素手になったら、立ち大斬りの正拳とこれらの足払いをメインに使っていくことになるだろう。

移動スピードは並。ジャンプ力は高めで、少しふわっとしている。つまり、バンバン跳び込むといったことはできないだろう。


実は強力、正拳。

幻十郎を使ってみて、まず気になるのが音声。小足払いはもちろん、バックステップするだけでも「とりゃ」などしゃべるしゃべる。

しゃべるキャラが好きな人に、オススメなキャラともいえよう。

大斬りで屍の山を築こう 基本攻略

まず、狙っていくのは相手の技のスキに大斬りを入れていく攻め。カウンターで大斬りが入ると、気絶がほぼ確定。そこに、大斬りで追い打ちをかけるといったものが黄金パターンになるだろう。


いつでも大斬りを出せる準備はしておこう。

ところが、実際にスキの大きい大斬りをメインに使っていくのは危険。スキの小さめの小斬り、中斬りを使っていかざるをえないだろう。

中斬りを使っていくときには、常に三連殺のコマンドを入力しておくといい。そうすれば、ダメージの小さめな中斬りに連続で三連殺が入る。この時、使う三連殺は出るのが早い小三連殺にしよう。



この中斬りをキャンセルして「ひとつ」。ここでやめるのがポイント。

また、初めに書いた通り幻十郎は足技が強い。立ち中蹴りがリーチもそこそこ、出るのが早いといった利点があるので斬りの合間に使っていくといいぞ。

どう使っていくか？三連殺

「ひとつ、ふたつ、みっつ、牙角燐」と、さくっと決まればとてもカッコよく爽快感もある三連殺。

コマンド入力を3回受けてくれるので三連殺のいろんなバリエーションが考えられる。

大は必ず相手の裏に回り、中は相手と距離が近いときは裏、遠いときは表、小は必ず表から攻撃する。

相手のガード方向を惑わすにはもってこいの技だが、ダメージが少さく、燐をガードされたときのスキが大きいため使いどころが限られてしまうだろう。

この、燐の硬直時間中にカウンター攻撃をもらうと悲惨。大斬りなどを喰らうと、体力ゲージ約半分のダメージを覚悟しよう。もちろん、場合によっては気絶も…。

また、大で三連殺を出すと裏に回るまで攻撃判定をもたない。つまり、足払いで転ばされることはもちろん、投げでも返されてしまうのだ。

こうならないためには、多少工夫して三連殺を使う必要がある。

まず、思いつくのは相手の跳び込みをジャンプ対空で返したとき。このあと、もつれて落ちてきたところで小三連殺と大三連殺の二者択一攻撃。これなら三連殺がバレバレでも返されることは少ない。

ほかにも、斬りで表ガードをさんざんさせておいてからの大三連殺もいい。大足払いなどをキャンセルして出すと効果的だ。

基礎的だが、大三連殺を1回しか出さない通称「引き逃げ」もいい。これだと、ガードされても絶対に反撃は受けない。


「ヤバイ」と思ったら、時すでに遅した。


昇り斬りで落として、


めくりで三連殺。

対空技に難あり

対空技にかなり使えそうな技「桐覇 光翼刃」は、なんと対空技としてほとんど使えない。

引きつけて出すとまず負けてしまう。もし、対空技として使うならかなり早めに出すこと。

光翼刃は、対空技というより、ダッシュ投げに見せかけてダッシュ光翼刃という使い方とのほうが多くなりそうだ。

技によっては負けてしまうが、安定して返せる対空技に大足払いが挙げられる。

大足払い以外では、侍特有の昇り斬りが主な対空技となるだろう。斜めジャンプでは中斬り、垂直ジャンプでは大斬りを使うといい。

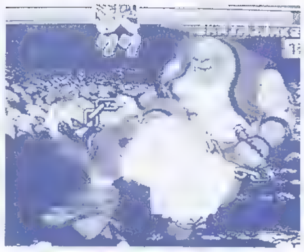
怒りゲージが点灯中は、迷わ

対戦、対CPU調伏指南

…ず五光斬を対空技として使おう。五光斬を使うときは光翼刃と違い、引きつけて出そう。引きつけて出せば負けることはまずないぞ。

五光斬は対空技以外にも、光翼刃と同じく地上の技にぶちあてることもできる。相手が近い間合いで何か技を出そうとしたときに、五光斬を出せば吸い込んでヒットさせることができる。

五光斬は、知っての通り武器破壊技なのでヒットさせれば相手に与えるダメージ（特に精神的な）は大きいだろう。



引きつけて五光斬を出す。



空中で5回斬る。花札がカッコイイ。

小足払いで様子を見よう 対CPU戦

CPU戦は、対戦と違い地味な戦法でいくしかない。三連殺は必ずといっていいほどガードされてしまうためだ。

それでは、簡単に対CPU戦のパターンを見ていこう。

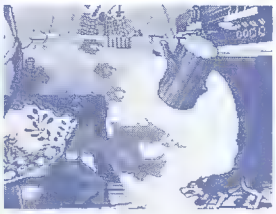
小足払いで跳ばして昇り大斬りで落とす

相手と少し距離をとり、小足払いを連技して様子を見る。たいていの相手は跳んでくるので昇り大斬りで落とそう。

これは、右京、シャルロット、幻庵、王虎、チャムチャムに対して有効だ。

小足払いで跳ばしてくぐって中斬り

ナコルル、和狆には近い間合いで小足払いで跳ばして、くぐって中斬りでダメージを与える。



小三連殺をガードさせて、



カウンター攻撃を入れてやろう。

忍者は、三連殺で誘う

半蔵、ガルフォードには、小三連殺をガードさせて様子を見る。

半蔵は、ガードしてから立ち大斬りか、喰らって地斬にくるのでどちらも大斬りでカウンター攻撃を決めよう。

ガルフォードは、プラズマブレードを出すことが多いので、プラズマブレードをガードしてから大斬りを喰らわせてやろう。

おっと一応忍者のアースクエイクを忘れるところだった。こいつには、ジャンプ大斬りのゴリ押しだけで勝てる。

小足払いで技を誘う

覇王丸には、遠い間合いで小足払いを出して大斬りを誘う。この大斬りにこちらの大斬りをあてよう。

狂死郎は、小足払い連打で風裂扇を誘ってジャンプ大斬りから連続技だ。



三連殺をガードさせて大斬りを誘い、



大斬りで斬り返す。

操作も簡単!勝利を呼ぶキャラ

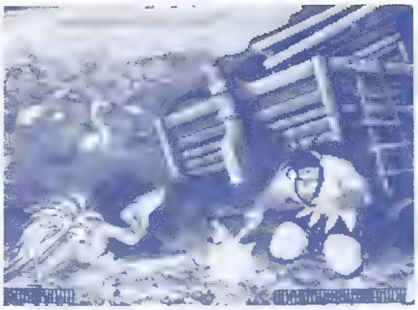
チャムチャム

扱いが簡単なので初心者にもおすすめなのがこのチャムチャム。勝利の味を知りたい人は迷わず選ぼう。

担当：KAL

足技が強力！基本性能

チャムチャムは足払い性能の非常によいキャラだ。小足払い、中足払い、大足払いと、どれも使用頻度の高い技ばかり。なかでも大足払いはスライディングになっていて、ボタンを押してから技の攻撃判定が出るまでが速く、リーチ、移動距離も申し分ない。射程ギリギリのところから出すようにしていけば、一部のキャラ以外からはまず反撃を受けず、相手によっては目の前から出しても大丈夫なほどだ。


対戦で大活躍するスライディング。まず狙うのはこの技だ。

小足払いは連射性能がよく、接近戦でもつれたときなどには必ずといっていいくらい、この技を連打しておくといい。さらに大抵のキャラに小足払い→スライディングがつながり連続技となるので便利だ。

中足払いは、接近戦で小足払いを1～2発ガードさせて、少し距離が開いてきたときにつなぎで使うといい。

リーチ、スピードがあり、出したあとのスキなども全く気にならない。さらにキャンセルをかけて必殺技を出せるので、接近戦時には「小足払い×2→中足払い→キャンセル跳びひっかき（めくり狙い、中、大を使い分ける）」や、跳びひっかきの代わりにパクパクガブルやブーメラン投げ、上（小or中）を出して相手プレイヤーを惑わすことができる。

また普段は、「小足払い×2→中足払い→立ち大斬り（しゃがみ大斬り）」というコンビネーションで技を出していく（ガードさせていく）と、間合いの開きぐあいやタイミング等をとりやすくておすすめだ。

なお、「小足払い→スライディング」同様、「中足払い→スライディング」も連続技になるが、こちらは決まらない相手、状況などが意外と多いので多用は禁物（というほど注意する必要もないが）。


接近戦では中足払いをちょこ、ちょこ、と使っていこう。

チャムチャムは足払い関係は強力なのだが、立ちキック系、斬り技関連が実にさびしい。特に立ちキック系の技はリーチがまるでなく、無理して使おうとするとやられてしまう危険性がある。

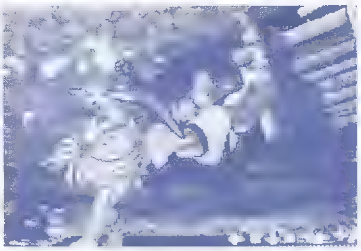
立ち小キック、中キックは、一応判定面ではそこそこ強いものをもっていて、相手キャラの〝斬る〟技に対して目押しで合わせていけば、一方的に打ち勝つこともできる。だが、その距離まで近づいていたら、中足払いやスライディングなど、ほかの技がすでに有効射程に入っているだろう。

ただ、立ち中キックは見た感じにおもしろいポーズで蹴り出しているので、接待プレイのときやとどめの一発にちょうどいい。

立ち大キックだけは使い道がある。対空技としてだ。

チャムチャムはほかのキャラのように昇り大斬り等があまり強力でない分、かわりに地上での対空技が強力になっているのだ。ただし出すのが遅れて近距離立ち大キックになってしまうと対空性能はガタ落ちなので、普段から「跳んでこないかな、跳んでこないかな」とある程度注意を払っておく必要がある。で、相手がジャンプしたら、すぐに遠距離立ち大キックを出せばいいというわけだ。

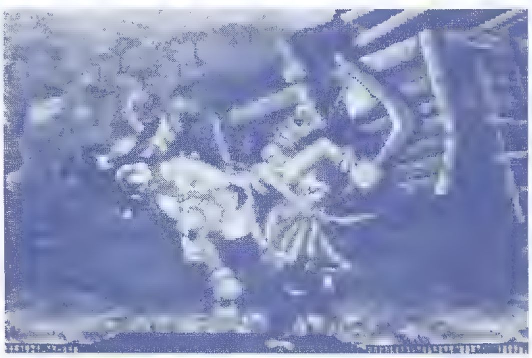

普段役に立たず、見た目に変な技ほどトドメ技としての屈辱度は高い。


CPU戦、対戦の両方で使える遠距離立ち大キック、早出し対空だが、強力だ。

対空技といえば、近距離立ち中キックも信用できる技だ。

普段出てしまうと「なんだよー！」とか思ってしまう近距離立ち中キックも、対空技として使えばその存在価値は多少UPするはずだ。欠点は〝近距離技〟であるという点。なので、相手が遠くのほうから跳んできたときにはすぐに遠距離立ち大キックを出し、中間間合いから跳んだのなら、少しだけ前進して自ら相手キャラの下に入るようにし（近距離技にするため）、なるべく早く立ち中キックを出す、というように使い分けていく必要がある。

ほかにも、覚えておくと絶対お得なのが、〝めくり〟対策用対空技の近距離立ち大キック。相手が自分を跳び越えてすぐうしろへ着地しそうだな、というときには、思いきって下を歩いてくぐってしまい、逆方向を向いた瞬間に立ち大キックを出すのだ。


近くから跳んできた相手の下をくぐって、振り向いてから立ち大キック。

バックジャンプ中キック、大キック、昇り大キック（前ジャンプすると同時に大キック）も迎撃技として使える。

はじめにこれらの技で返しておくと、次からの地上での対空技も生きてくるはずだ。

斬り技関連では、しゃがみ大斬り、立ち大斬り（両方とも遠距離用）が使える。普段中距離でうろうろしているときに役に立つのがしゃがみ大斬り（立ちガード不可）で、小足払い×2→中足払いのあとに必殺技やスライディング等のかわりに出すと効果抜群なのが立ち大斬りだ。出したあとのスキが気になるが、中間距離でうろついているとき

対戦、対CPU調伏指南

には、大斬りか、スライディングか、というくらいに重要な技だ。

必殺技では、パクパクガブルと跳びひっかきをうまく使うことが勝率UPにつながる。

跳びひっかきは〃めくり〃狙いで出し、パクパクガブルは牽制、削りに使おう。

ブーメラン投げ・上は、中距離時に突然小で出すといい。ただし先読み対空なので、ある程度は相手の動きを見ておく必要があるぞ。

ブーメラン投げ・前は、中足払いからのキャンセルで出したり、遠距離戦時に必ず跳び道具を出す相手に対して使うといい。飛び道具を消しつつ飛んでいくからだ。

ムーラ・パクパクは、遠距離で出して追いかけていき、相手がガイコツを跳び越してきたら対空技で返す、という使い方ができる。

パクパクデオスは…。私はたいていの場合、この技でトドメを刺そうとしているが、スキがありすぎるので乱用は絶対厳禁だ。



相手が跳ぶか、前へ来るか分からないときは、ブーメラン投げ・上（小）で牽制だ。

対戦基礎 地上戦がメインだ！

対戦におけるチャムチャムの基本は、中間距離でうろうろして、立ち大、しゃがみ大斬りかスライディングを狙っていくのがいい。

覇王丸やアースクエイクなどには立ち大斬りは使わないで（ガード後、ひどい反撃を受けるため）スライディングを多く狙うようにし、逆に幻庵や十兵衛などのような、スライディングガード後に確実に反撃を入れてくるキャラ相手のときは立ち、しゃがみ大斬りを多く使うように、と相手によって中距離で牽制に使っていく技の比重を変えていくのがポイントだ。

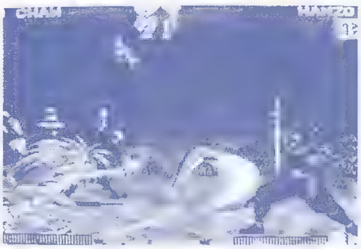
ちなみにこの間合いのとり方のコツだが、①まずはとびひっかき（小or中）で丁度相手をめくれる距離かどうかを見続ける。②その最中に入ったら、大斬りの間合いに立ちとりあえず牽制で出す。③よくわからなかったらスライディングしてみる。というのをめやすにするといいだろう。

跳びひっかきでめくれる間合いだ！と思ったら即座に出してしまい、一度、多くても二度ガードされたら、その相手はこちらの跳びひっかきの間合いを見つつ距離をとっていると見て、大斬り、スライディングで闘おう。

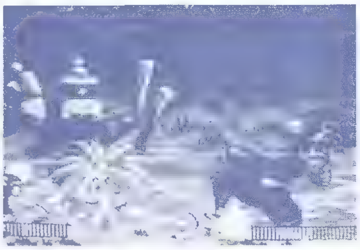
本当は意表をついて中キックで跳び込み、そこからラッシュをかけたりするのも有効なのだが、まずは相手に「こいつは地上戦ヤローだ」と思いこませることが大切だ。

跳び込みが成功したあとやもつれたときの技の連携（小足払い×2→中足払いからの選択）だけは、何度も練習してうまくなっておこう。

ブーメラン投げの使い方やいつキャンセルすればいいのか、とか、中間〜遠間でパクパクガブルをどういうタイミングで出していけばいいのかといったことは、少しずつ慣れていけばいい。



リーチのある立ち大斬りか…、



接近戦で威力を発揮する。小足払い×2→中足払いからの技の選択。ここから…、

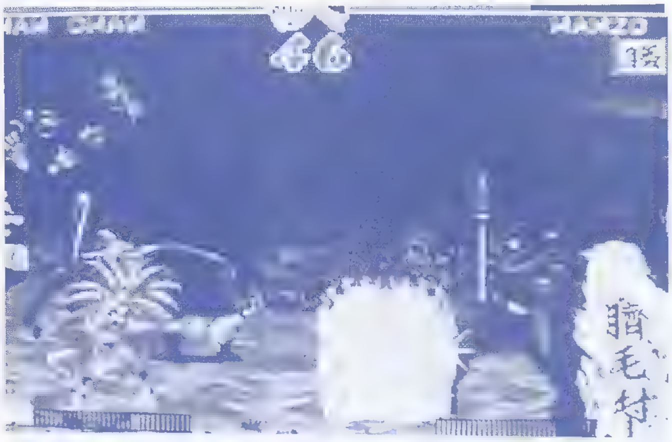
楽勝！楽勝！ CPU基本戦法

チャムチャムの対CPU戦は本当に簡単だ。跳びひっかき（距離に応じて小と中を使い分ける）を出してガードさせると、着地点めがけて技を空振りするCPUばかりなので、そこへスライディングか立ち大斬りを入れればいい。

跳びひっかきの効かない相手がいたら、とにかく小足払いを連打してジャンプさせよう。跳んできたら早出しの遠距離立ち大キックで撃墜だ。

一応ナコルル戦だけフォローしておくと、小足払い連打で跳んできたときはすぐに下をくぐって、振り向き近立ち大キックを使うようにしよう。

ママハハが跳んできたらスライディングだぞ。



中足払いをキャンセルして中跳びひっかきか。キャンセルガブルや、何もしないで一瞬まってからスライディングなど、バリエーションはいくらでも。



跳びひっかきを連発だァ〜。



CPUナコルルは裏に着地して投げようとしてくるので、この近立ち大蹴りで着地前に迎撃なのだ。

違いのわかるお爺さん

花諷院和狆

跳ばせて落とす、転ばせて攻める。あなどれない式神使いの登場だ。

担当：石井ぜんじ

謎の老僧 花諷院和狆

和狆は、式神を使う老僧である。式神霊符・雷と炎を飛び道具に使い、しゃがみ大斬りで落としていく。これが、和狆の基本戦法だ。

また、跳びこみから体をクルクル回す支杖螺旋脚や、めくり大斬りなど、トリッキーな技も多い。意外な技が活躍する和狆を使って、一味違うお爺さんを目指そう。

奇怪な式神 心乱呪符と仁王符霊殺

心乱呪符は、自分の近くに赤いお札をヒラヒラさせる技である。当たれば相手のレバー入力が正反対になる。

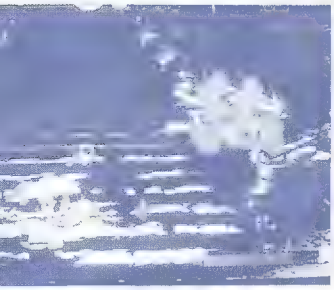
ぜひ決めたい技だが、決める機会は少ない。良い間合いでジャンプしてきてくれれば対空技に使えるが、しゃがみ大斬りのほうが確実。しかも、隙が大きいのが難点だ。

あえて使おう、心乱呪符。相手の焦るさまが楽しい。

武器破壊技の仁王符霊殺は、大きな仁王を生み出す派手な技だが、これも隙が大きい。炎符を出してジャンプを誘い、対空技として使おう。あまり近くで使うと大斬りの的となる。

武器破壊技は、対空技に使おう。先に出しておかなければダメ。





まず遠距離大斬りを出し、キャンセル縛鎖杖撃だ。

1発決まれば勝ち！ 対CPU戦

和狆には、対CPU戦に非常に使える必殺技がある。それが縛鎖杖撃だ。CPUは、この技をくらうと気絶から振りほどいて回復しようとしないため、次に確実に攻撃が入るのだ。

いったん縛鎖杖撃をCPUに当てたら、次に遠距離大斬りキャンセル縛鎖杖撃を出すといい。そうすれば、再び気絶してくれる。3～4回繰り返せば一方的に勝つことができるだろう。縛鎖杖撃を当てて気絶しているときにまた縛鎖杖撃を出すと、吹っ飛んでしまう。キャンセル連続技を出すのが一番いい。

対CPUでは、縛鎖杖撃をガードされても、たいていの相手は反撃してこない。気軽にどんどん出していこう。

また、普通に出すだけでなく、相手の技の隙にも確実に入れていこう。半蔵、ガルフォードといったところは、うつせみ天舞やレプリカアタックをガードしたあと、確実に入れられる。二ツ角羅刀や、大斬りの隙などに入れることも可能だ。



対戦でガードされると大斬りをくらう。連続技で使うのがいい。

基本は跳ばせて落とす

縛鎖杖撃が決まりにくい場合は、飛び道具などで跳ばせて、しゃがみ大斬りで落とすのが基本のパターンだ。飛び道具は炎のほうがいい。

ただし、近くで跳ばれるとしゃがみ大斬りが近距離技になってしまい、返すことができない。CPUはどんどん間合いをつめてくるから、そんな場合は対空技に逃げジャンプ小・中斬りを使おう。端に追いつめられた場合は逃げジャンプもやりにくいので、いったんくぐって逃げるようにする。

対CPU戦は常に縛鎖杖撃を狙い、飛び道具と笠連打などで跳ばせて落とす。これだけ覚えておけば、たいていの場合に勝ち抜いていくことができるだろう。

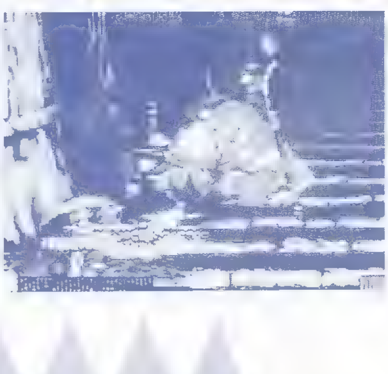
近づかれた場合は逃げ笠が確実な対空技。



対戦も跳ばせて落とすが基本

和狆は対空技が充実している。強力なのがしゃがみ大斬りで、判定・威力共にとても強い。たいていの跳びこみを返すことができる。

ただししゃがみ大斬りが対空技になるのは、遠距離技のみだ。そこで、近い位置や遠くから跳ばれた場合は、ジャンプ小・中斬りを使う。ジャンプ小斬りの笠攻撃は威力はさほどないものの、リーチが長く確実な対空技。中斬りもそこそこリーチがあり、威力は笠より強い。



しゃがみ大斬りを当てるのが理想のパターン。

これらの対空技を使えるようにもっていくために、通常戦で少しずつ押しこんでいかなければならない。そして、跳んでくれれば和狆の思惑通りとなる。

通常戦は笠としゃがみ中斬りが頼り

接近戦で主に使うのが、立ち、しゃがみの笠である。出るのが速く、相手の出ばなをくじくことができる。これにキャンセルをかけて、炎符を

対戦、対CPU調伏指南



キャンセル炎符は電符より威力が高く、上ガードできない。



接近戦は笠を連打するか、キャンセルをかけて炎を出す。

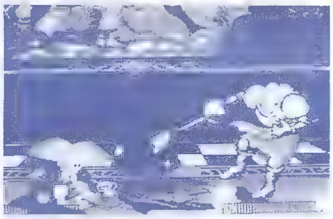
使っていこう。

笠が届かなくなったら、しゃがみ中斬りの出番だ。出るのが速く、リーチがあるので重宝する。相手が転んでくれるのもいい。

ただし問題は、しゃがみ中斬りが空振りする少し外側の間合いだ。ここは、長い大斬りを持つキャラクターの間合い。この距離は危険なので、うかつに手を出さないようにしよう。

できるだけこの間合いを避け、笠が届かなくなったら思いきり間合いを離すといい。離れて式神霊符を出そう。式神は、普通の相手には炎を、体の大きいアースクェイクなどには雷を使うといい。弱と強を使い分け、タイミングをずらそう。

このようにうまく間合いをとりつつ先にリードすることが、和狆の重要なポイントである。



しゃがみ中斬りは強い。相手も嫌がる地上戦の切り札だ。

倒したら跳びこんで攻め立てろ！

しゃがみ中斬りなどで転ばせたら、ジャンプして追い打ちをかけていこう。跳びこみで使う技は、支杖螺旋脚とジャンプ小キック、大斬りだ。

支杖螺旋脚は、いったん杖を立ててから当たり判定ができる技だ。そのため、通常のジャンプ攻撃と当たるタイミングを少しずらすことができる。相手は、一瞬タイミングが遅れるのですかし投げに対応して投げ返そうとしてくることが多い。すると、タイミングよくクルクル回る笠が当たってくれる。

一番くらってくれるのが、小の螺旋脚だ。中、大だと、相手の技が完全に出てしまい、潰される可能性が高くなってくる。また、わざと相手の背後に落ちるようにして、めくりで使うと効果的。ジャンプ通常攻撃が当たらない位置に降りれば、相手はここぞとばかりに着地投げを狙ってきてくれる。



トリッキーな必殺技、支杖螺旋脚は小で使おう。

支杖螺旋脚を警戒してガードし始めたら、すかし投げを狙おう。しかし、和狆は投げ間合いが狭いため、対応されて投げ負けやすい。こんなときには、支杖螺旋脚の空振りを使う。

普通は落下中にボタンを押さなければならないが、コマンドを地上で入れながらジャンプし、跳び上がると同時にボタンを押す。これで、登り支杖螺旋脚の完成だ。すると、棒を出したまま飛んでいくが、棒は当たらず、回転する体は出ない。相手はまさかスカるとは思わないから、すかし投げが決まるはずだ。



登りで出すと棒を出したまま跳んでいく。ボタンは超早め。

そのほかに、ジャンプ大斬りも跳びこみに使っていこう。意外なところに当たり判定があり、めくりで使うことができる。うまく当てるコツは、相手を跳びこす前にボタンを押すことだ。めくりで使うとき、跳び越してからボタンを押すと空振りしてしまう。



めくり大斬りを入れて、笠で連続技だ。

ジャンプ小キックも強く、上り斬りで落とそうとしても返せることが多い。また、めくることもできる。しかし、キャラによっては当てたりガードさせたあと、着地で投げられてしまいやすいので注意しよう。

ひそかに使える技の数々

意外に強いのがジャンプ小キック。跳びこみに使えばめくれるし、逃げ小キックは対空技にもなる。

大足払いも、短かそうでリーチがある。小足から大足払いで連続技にすることもできる。また、ダッシュ大キックが大足払いになっている。これはいきなり出すと、かなり使えるぞ。

ダッシュ大キックは足払いになる。見た目より長い。



技の強さはリーチだけではない。いろいろな技を使いこなし、和狆使いとしてデビューしよう。

ハゲキャラにしてダンディー！

ナインハルト・ズィーガー

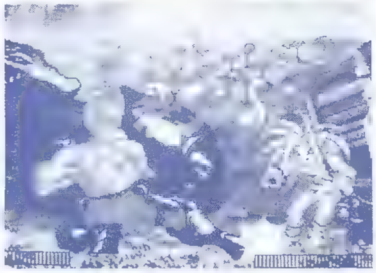
パワーもあってテクニカル。一見奥が深そうに見えて、実は深くない。そんな感覚が最高ッス!!

担当：成増シゲル愛好会　会長TOSHI

サムライスピリッツは刀を所持し、それを使って闘うゲーム。だが"真"になってからはそういった型にはとらわれず、前作から比べると"異色"と呼ばれるキャラが増えた。そしてその筆頭が、このズィーガーなのだ。
　基本的に斬ってダメージを与えるこのゲームにおいて一人、殴ってダメージを与えていると言っていい。
　大・中斬りは武器を使っているが、小斬りになると素手。そしてこれら通常技の、攻撃判定も変わっている。普通ならスパッと振り下ろし硬直しているのだが、ズィーガーは攻撃判定が出っ放しで固まり、それが隙となるので、決して空振ってはいけないのだ。
　もちろん、パワーも十分にあって、覇王丸や幻十郎の大斬りにもひけをとらないぞ。
　足技はそれほど特徴的ではないけど、必殺技がこれまた型破りでおもしろい。投げ技と火炎攻撃、ほとんど性質的に異なる技が集まっているから、その辺がズィーガーの難しさであり、魅力である。


斬ると言うより、どついている立ち大斬り。パワーも十分。


意外にも足技は普通。でも大足払いは長くて使い易い。


意外にも足技は普通。でも大足払いは長くて使いやすい。

こういった異色技の一つ一つを、どのように使って組み立てるかを考えていこう。

跳ぶまで削ろうホトドギス
対戦攻略

サムライの基本は"押し"。そのキャラの持っている、一番判定が強く隙の少ない技を相手に当てて押していくことが、基本中の基本だ。しかしズィーガーはそれに該当する技を、持ち合わせていない。
　そこで何を使って押していくのかというと、必殺技のヴルカーン。この技は硬直はたっぷりあるが出るのが早く、なんと言っても削れる。3段階に調整できるけど、拳以内に相手がいるときのみ、エクスプロイズンまで出すことが可能で、削りも倍増するぞ。

　通常は2段階目のドリュッケンで相手を押しながら削り、跳んで来るのを待つ。だが硬直がながいので、先読み（見てからでも）で跳び込んでこられると、死ぬほどマズイ。したがってこれを防ぐことが、ズィーガーの重要な課題と言えるだろう。そこで…。

●ヴァイネンと使い分ける
　ヴァイネンはヴルカーンの第一段階で、炎がまったく出ない。そのため隙もほとんどなく、超先読みでない限り、跳び込まれてもまったく問題ないぞ。
　これを利用して、ドリュッケンのモーションを見て跳び込もうとする奴には、フェイクとなり容易に跳び込まれることはないだろう。

●画面端に追い込む
　跳べば炎の中に落ち、何か手を出そうとすれば既にドリュッケンが出ている。そんな状況に追い込むのが目的だ。敵キャラや相手の行動によって、距離を変えていこう。

落としてからでも削れ！

　さて、こうやってうまく跳び込みを制した場合、相手は回避を目的とした跳び込みをせざるを得ないはずだ。これを確実に落とす。
　対空兵器には、昇りボディプレス（大蹴り）を使うといい。判定が強いのはもちろんだが、広くもあるので適当に跳べば当たる、という感覚で使える。つまりお手軽だ。
　しかし相手がこれを潰そうと、出っ放しの小足などで跳びこんできた場合は、ジャンプ（垂直）小斬を使っていくといいぞ。
　また、かなり近間で跳び込まれたなら、近距離立ち大斬りを出すようにしよう。近距離だから、自分から近付いていくようにして使うのが望ましい。無論、ジャンプの低いキャラには無理して狙う必要はないぞ。
　これら3つの対空兵器を駆使して、うまく落として一段落…。などと思わないように。相手の着地点には、必ずヴルカーンを重ねておき、削れる


オッ引っかかって跳んだね。


最終対空はジャンプ小斬りだ。

対戦、対CPU調伏指南

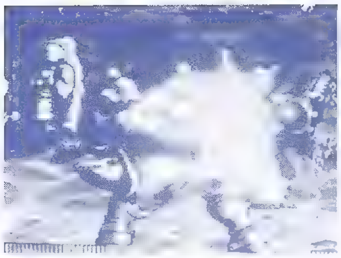
一番よく使う対空、昇りボディプレス。落としたら…、





着地点にヴルカーン重ねる。これも対空威力。

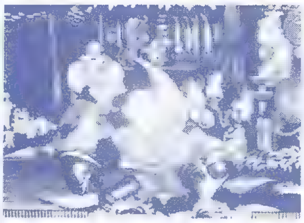
だけ削るのだ。何度も繰り返せば安定してガードしだすだろうから、その時は投げてしまおう。これは相手の起き上がりに対しても同じことだ。



ほとんどめくりぎみに跳ばれたら、威力あるこの対空で。

これがあるからズィーガーを使う!? 2つの投げ技

ここまでで、ズィーガーの基本戦法をわかっていただけただろうか？ 意外に地味で、結構セコイ。だがこのキャラには、それだけで豪快な技が2つある。そう、ヴォルフ・ファンゲンとディーガー・コップからの連係技。これが使いたいがために、ズィーガーをやってるという人も少なくないはず。本当に〝堅く〟勝ちたいのなら、基本戦法を忠実に実行し、この2つの技を多用しないほうがいいのだが、それだけではやはり面白くない。というわけで有効な使い方を書いておこう。



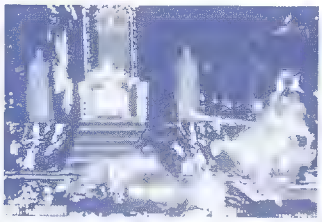
これがやりたくてズィーガーを使う人も多いのでは？

まずファンゲンだが、この技は出てる間やられ判定が小さくなる、という特徴を持っている。しかし対空には使わないほうがいいだろう。

意外に有効なのが、ヴルカーンをガードさせた後。間合いが離れているから、通常技やヴルカーンをもう一度出したり、歩いて近づいたりする。

この選択肢の一つに、ファンゲンを混ぜるのだ。相手が何か技を出そうとすればつかみ、動かなければ拳と相手の足元が1㎝ほど開く。そんな距離が理想だ。

もともと、必ずつかむように出すという技ではなく、相手がミスってつかめたらラッキーてな感じなので、ガードされても反撃を受けないように出すのは当然だ。



こんな感じなら反撃は受けづらい。絶対につかんでやろうと意気込んではいけない。

跳び込みから直接出して2段の連続技にもなるが、この場合もそれこそ絶対に決めるようにしてほしい。

次にディーガー・コップについても考えていこう。

まず最初に言っておきたいのが、ガードされたらナーゲルを出してはいけない。また、グリードにも間合いがあるので、入らないと思ったら跳ばないほうが賢明だ。

コップガードされたからと言って、ナーゲルを出すのはすごい自殺行為だ。



これら注意点を守って、具体的に使う状況だが、これはやはり相手の隙を狙うことになる。

相手の必殺技、大技などを近くでガードした場合は、届けば大斬りを入れるのが普通だ。しかし、届かない場合はどうする？ 敵は明らかに硬直しているのに、一番リーチのある技でも届かない。

そんな時こそ、コップの出番だ。スライディングだから、かなり遠間まで届く。多少リスクを冒すかもしれないが、それに見合う威力もある。

幻十郎、覇王丸、チャムチャムなどの比較的よくガードさせられ、通常技では反撃しづらい大斬りのガード後には、ぜひ狙ってみてくれ。

一応、立ち中斬りをキャンセルしてつながるから、そこはかとなく狙う機会は多いぞ。



大技をガードさせられたら、即狙ってみよう。

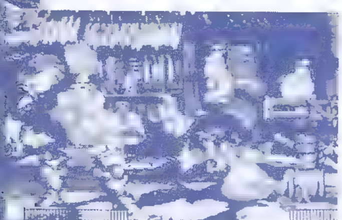
ノーミスクリアを目指せ！ CPU戦

ズィーガーのCPU戦はまず間違いなく、全キャラで一番楽だ。ラスボスも難しくなく楽なパターンが存在するのだ（ここでは書けないが…）。では主なパターンを紹介しよう。

①ヴルカーン削り法

ヴルカーンで、終始削り殺して勝つというパターンだ。一見対戦風に思えるが、CPUは先読みで跳んでこないので、ほとんど何も考えずに連発するだけでいいのだ。

CPUは安定してガードするが、その後ダッシュでこちらに向かってくるキャラもいて、近付いたらすべて投げれる（ナコルル、和狆、十兵衛）。

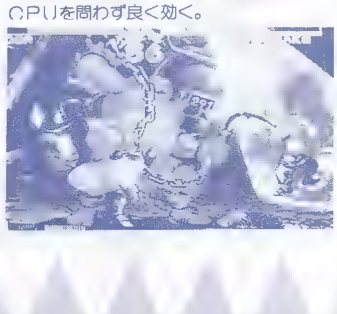


ナコルルはヴルカーンをガードされたら、すぐにダッシュしてくる。

②すかし投げ

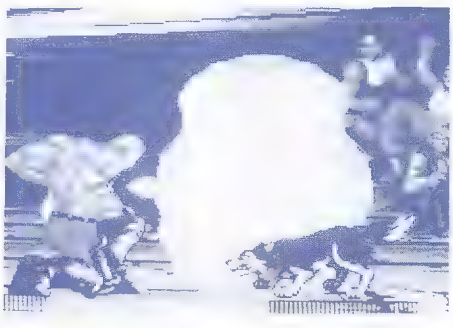
パターンとは仰々しいが、ズィーガーは投げ間合いが広いので、他キャラよりやり易く成功率が高い。

ズィーガーのすかし投げは対戦、CPUを問わず良く効く。



これはヴルカーンで削らせてくれないアースクェイク、ガルフォードに必要だ。奴らはうつせみで逃げるからね。しかしなぜか半蔵は必要ない。

忍者はうつせみで逃げるぞ。半蔵は別だけど…。



この2つのパターンで、クリアは可能だ。ここに名前の上がっていないCPUは、すべて削り殺しでOK。

すかし投げが必要なキャラでも、慎重にやれば削り殺すことも一応できる。

ただし、ラスボスには、まったく通じないことを覚えておいてくれ。

へっ！いつでも相手になってやるぜっ!!

覇王丸

弧月斬の強化によりバクチ度がかなり高くなった。でも狙いすぎは禁物だぞ。

担当：V・I・ズワウスK－TAN

覇王丸は、何と言っても遠距離立ち中、大斬りがメインになるだろう。

特に、中斬りがかなり使える。剣先の出る早さ、リーチ共にあるので、使用頻度は高くなるだろう。

覇王丸らしくないかもしれないが、これでチクチク攻撃も可能になっている。

立ち大斬りは相変わらず強く、遠い間合いから狙っていくことができる。これに中斬りを混ぜていけば、より有利に闘いを運ぶことができるだろう。

必殺技の数が増えたおかげで、使っていてより楽しいキャラになった。

覇王丸の運命は、君が鍵を握っているのだ。

バクチ侍見参!!

弧月斬の強化によって、バクチ度が増した覇王丸。

発売バージョンではある程度弱体化してしまったが、それでも強くなったことには変わりない。

実は、この弧月斬は1回転目より、2回転目のほうが強いのだ。ようするに、空中へ跳び上がった状態が一番強いようなのだ。

アースクエイクのジャンプ尻などを弧月斬で引き付けて返そうとすると、一方的に潰されて負けてしまうのだが、早めに出すと一方的に勝つことができるのだ。

ゆえに、相手がジャンプして来たら（あまりないと思うが）、早く弧月斬を出して落とすか、登り斬りや蹴りで返していくようにしよう。

必殺技の性質をもっとよく知ろう

ここでは、最もよく使う必殺技の性質を見てゆき、それを絡めた戦法を紹介していこう。

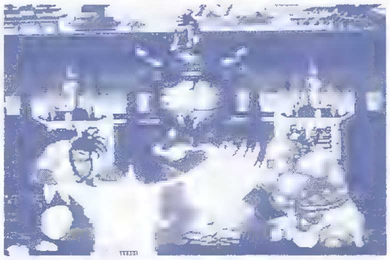
●弧月斬

1回転目より2回転目の方が強い…ということは先ほど述べた。

しかし、地上戦だとまるで話が違ってくるのだ。

しかも、相手の出方によって、強くなったり弱くもなったりするのだから困りもの…。足下に全く攻撃判定がないのだ。

仮に対戦相手が王虎だとする。こちらが起き上がりに弧月斬を出したときにしゃがみ大斬りを出されると、一方的に負けてしまうのである。



起き上がりにこう重ねられるとかなり嫌。特に王虎、アースクエイクがそう。



このぐらいの間合いならバクチで弧月斬を狙っていける。しかし、はずした時のリスクは大きいぞ。必ず小で出そう。

間合いを保ってウロウロする相手には、バクチはやめておこう。

次は、普通に間合いを保って剣の突き合いをしている場合。このときのバクチ度はかなり高い。

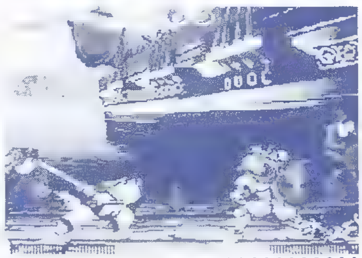
これは、横に攻撃判定が広いことを利用したものであり、相手の攻撃を見計らって、弧月斬を当てにいこうというものである。

この状態での弧月斬は、かなり強いぞ。

間合いによって、立ち中斬り、大斬り、弧月斬をうまく使い分けていこう。

また、前作からの戦法も受け継がれていて、フロントダッシュからの弧月斬が可能だ。

〝真〟では、ダッシュしながらの投げも可能になっているので、ダッシュからの投げや弧月斬、烈震斬などの、三択攻撃（?）ができるようになった。このあたりのバクチは、かなりドキドキだ。



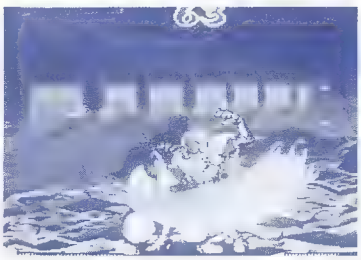
このダッシュから投げ、弧月斬を狙っていこう。

そして…。弧月斬が強くなったのは嬉しいのだが、投げられ判定があるのは悲しすぎるう。

引き付けて出したら着地に投げられてしまった（輪っかは出ているのに…）とか、相手の起き上がりに重ねたら投げられたとか（こっちも輪っかが出てる）…。

理由は、1回転目のときはまだ地上にいるために投げられ判定があり、前者の場合はあまりにも引き付けすぎたために、攻撃判定が出る前に投げられてしまうというわけだ。

攻撃判定が出た頃には、すでに投げられている。さすがに、システム上相手の投げに対して、すでに出ている必殺技を当てるなんて器用なマネは無理だからね。ようするに、早く反応して出せるようになれば、問題はない。



引き付けすぎるとこういう目にあってしまう。

後者の場合は、重ねが早過ぎたために、相手の起き上がりの無敵→投げ、つまり喰らい判定のないまますぐに投げに移ったもので、それほど驚くほどのものではない。

削りで止めを刺すときは、秘奥義か烈震斬にしよう。

なお、バクチで弧月斬を出すときは、必ず小で出すようにしよう。

地上戦での場合、中、大の弧月斬だと2回転目を当てないと倒れてくれないのだ。

しかし、小なら1回転目でも倒れてくれるので、当たってくれれば反撃を受ける心配がなくても安心。

●烈震斬

最もよく使うのが小、中斬りの烈震斬。小は速く跳んでいく、かつスキが少ないので一番よく使うことになる。奇



地を這う飛び道具ならある程度見てからでも間に合う。

対戦、対CPU調伏指南

襲技としても最適だが、飛び道具を跳び越えて当てにいくのは難しい。

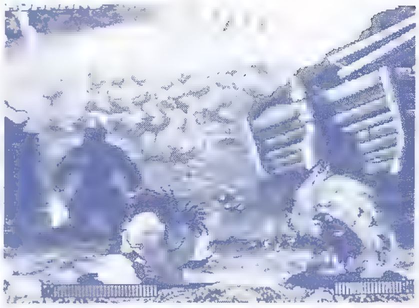
小は地を這うヤツ以外、跳び越えるのは不可能。

だが、中斬りボタンの烈震斬なら大丈夫だ。

大は、跳んでいく距離は長いのだが、なにせスピードが遅いために空中で攻撃を喰らいやすく、技を出し終えた後のスキも大きいので反撃を喰らいやすい。

これは、あまり使わないほうがいいだろう。

また、奇襲で烈震斬を仕掛けて相手にガードさせた後、反撃を先読みして弧月斬を狙っていくことが可能だ。



この後、バクチで弧月斬を出すか、何もせずに相手の出方を見るか…。

安定して小足払いなどを出されると喰らったりするが、大技で反撃しようとする人には有効だ。

それから、ダッシュからの烈震斬。

これは、ダッシュ投げを警戒して小足払いなどを、連打している相手などに有効だ。

例に取ってみると、こちらのダッシュを相手がしゃがみ中斬りなどで止めようとする。

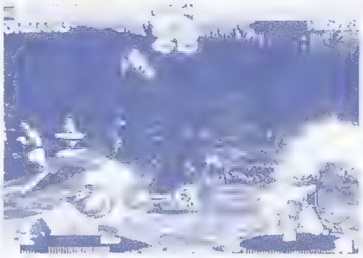


ダッシュを斬ろうとする相手に使ってみよう。

それを跳び越えて相手を斬ろうというのが、この戦法だ。

ただ、キャラによっては出掛かりを止められてしまったりするので、距離を詰め過ぎないようにして、小か中斬りの烈震斬で跳ぶようにしよう。

特に、水平に延びてくる突きは要注意。近づきすぎて、相手を跳び越したりしないようにね。



タイミングよく出せば跳ね返すことができる。

●酒攻撃

何のためにある技なのか…と思われそうな感じもするが、実はこの酒攻撃、相手の出す飛び道具を跳ね返すことができるのだ。

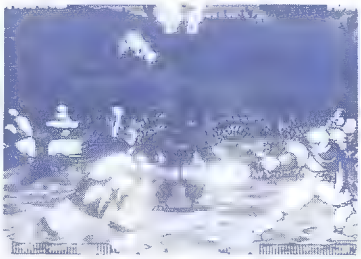
もちろん、普通に出して攻撃をすることも可能だぞ。

立ち中斬りトラップ

通常技を相手に当てることができずにすかってしまうと、バッサリ斬られてしまうことが多々ある。

特に、中、大斬りなどがそうであり、中斬りは出るのは速いのだが戻りはそれほど速くない。大斬りは言うまでもないだろう。

だが、これはその相手の反撃したくなる心理を突いたもので、相手の突きや斬りがとどくかとどかない微妙な間合いでこちらが中斬りをわざとすかし、相手の反撃を誘ってみる。相手の攻撃はこちらに当たらないので、その技の戻り際を、ちょっと歩いて大斬りを狙いにいくのだ。



こんな感じで出して、相手の攻撃を誘ってすかさせてみる。

結構ひっかかってくれたりすることがあるので、完全に有効とは言い切れないが、ぜひ試してみてほしい。

各キャラの間合いを、しっかり知っておこう。

ぶった斬れっ！ CPU戦

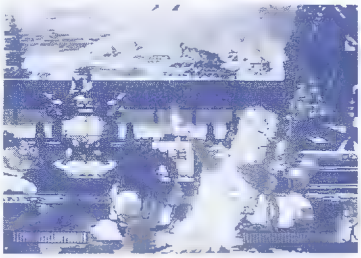
基本的なパターンは3つあり、1つは小足払い連打でジャンプを誘発して、垂直ジャンプ大斬りや逃げ中、大斬りを当てていくというものだ。



これでジャンプを誘うことができる。

または、早めに弧月斬で迎撃してもいいだろう。

2つ目は、小烈震斬をガードさせると反撃してくるので、それをガードしてから、こちら側が反撃を行うパターン。



反撃をガードしてから立ち大斬り。すぐ弧月斬を出せばそれでもいい。

主に、立ち大斬りで反撃していくようにしよう。

3つ目は、ただのダッシュ投げ。

特に覇王丸などに有効で、こちらのダッシュを斬ろうとするのだが、攻撃が間に合わずに投げることができる。

投げたらバックダッシュ。で、この繰り返しだけでいいのだが、タイミングが悪いと斬られてしまうよ。

あと、これはパターンと言えるか分からないが、遠くから立ち中、大斬りをしつこく狙っていくという手もある。

1つ目のパターンは、右京、チャム、和狆、シャルロット、狂死郎、幻庵などに有効で、2つ目のパターンは半蔵、ガルフォード、ナコルル、王虎、ズィーガーなどがそうだ。

3つ目は覇王丸、十兵衛などに使える。

アースクエイクは、初っぱなからジャンプ大斬り、立ち大斬りを狙っていけるぞ。

幻十郎は、遠い間合いから立ち中、大斬りを狙っていってみよう。

対戦では対空以外あまり使用しない武器破壊技、天覇凄煌斬だが（遠くからとかバクチで出す場合もある）、CPU戦ではガードさせても反撃を受ける心配はないので、安心して連発して出せる。



連発して出して削りまくるか、それとも小足払いでジャンプを誘って当てにいくか…。

一、二発ガードさせてから小足払いなどでジャンプを誘発してから、ブチ当てることも可能だ。

そうしたら、あとはチクチクプスプスしてあげよう。

しかし、間合いが近いと前転受け身投げをされるので、十分注意しましょう。

ここ一番の登りつばめに賭けろ!!

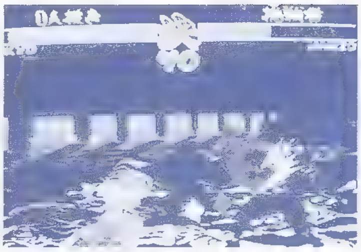
橘右京

真侍魂から瞬間的に移動できる踏み込み斬りという新必殺技を得て、機動力も向上。扱いやすいキャラになったぞ。

担当：FRS-N.O

まず、右京の通常技の変化から。真になって、旧侍魂から何が変わったのかを知ろう。

立ちの斬りを見てみると、最初に気づくのが、小、中斬り（立ち、しゃがみ両方）のリーチだ。右京とは思えない



こんなに長くなった立ち中斬り。

ほどリーチが長くなって、使いやすくなった。この4つの基本技には、すべてキャンセルがかかる。

つぎに立ち大斬り。この技は主に対空に使う。剣先は強いが、右京の頭上には弱い。これはグラフィックの見た目通り。少し遠めの対空はこの立ち大斬りだ。

良い変化ばかりとは限らないのが今回の「蹴り系」だ。旧侍魂では、相手の近くで立ち小、中蹴り（スライディング）を出すと、ことごとく相手の攻撃の出かかりを潰せた。真でもその性能は変わらないのだが、どうやら投げられ判定が大きくなっているようだ。前作ほどはズシャズシャとすべってばかりはいられないので、過信はしないでほしい。

つぎに、旧侍魂で「究極対空」といわれたしゃがみ中、大蹴りだが…これは難しいところで、一応は対空になる。しかし、前作よりやられ判定と攻撃判定が変化しており、弱体化したのは明白。普段、立ち大斬りや、登りジャンプ大斬りを対空にしておき、だんだんと相手のジャンプ攻撃の打点が上になってきたところではじめて対空にすると良いだろう。余談だが、このしゃがみ中、大蹴りにもキャンセルがかかる。

さて、いろいろと旧侍魂との違いを述べてきたが、もっとも変化したのがしゃがみ大斬りだろう。この技は旧侍魂ほど前進しなくなったが、なんと立ちガードが不可能な技へと進化した。まあ、あのグラフィックで立ちガードできるのがもともと不思議だったわけで、ここへ来てようやく使える技の仲間入りを果たしたといえる。



立ちガード不能になったしゃがみ大斬り。

つぎに、新必殺技を含む必殺技を見てみよう。

●残像踏み込み斬り

これぞ右京の弱点だった「機動力の低さ」をカバーする技だ。名前は残像、ということになっているが、最初に相手に向かって突進していく右京は実は幻影。この右京にはやられ判定はない。このときに最後尾にいるのが本物の右京である。つぎに、相手に斬りかかるときになって本物の右京が移動を開始する。これが右京の残像踏み込み斬りが強い理由である。

なお、相手にガードされた場合のヒット数は小、大＝1、中＝2削りとなっている。中



中ならば2回削れる。

が最も使い勝手が良いということだ。踏み込み斬りはボタンに関係なく、近ければ近いほど隙が小さくなるぞ。これは頭に叩き込んでおこう!!

●非剣ささめゆき

秘剣ささめゆきと途中まで全く同じグラフィックであるが、剣を出さないというフェイント技である。故に、攻撃能力はない。ちなみにちゃんと小、中、大で隙の大きさが変わるのが笑える。挑発のかわりに、リンゴをポンポン投げるのも笑いを取れる…。と、いうよりか、このリンゴ連射は、武器破壊技のつばめ六連への布石としても使えるぞ。

あと当然考えられるのが、相手の起き上がりに早めに出して、投げ、足払い、登りつばめの択一に持ちこむのもたまには良いだろう。

●秘剣ささめゆき

なにやら、非剣ささめゆきという怪しい技が追加されたが、本物もお忘れなく。さて今回では、大で出してもワンヒット↓ダウン技でなくなった。このため、小や中が使いやすい。最後の削り技として最適。

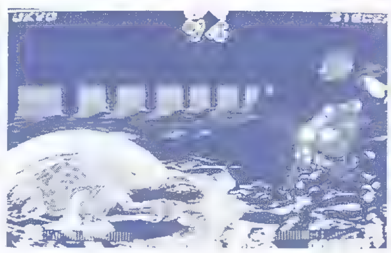
●秘剣つばめ返し

右京といえばこの技、というくらい象徴的な技。真でも、登りつばめは健在。この場合もちろんしゃがみガードは不可能。



しゃがみガードはやはり不可能な登りつばめ返し。

また、バックステップつばめ返しも残っており、なんと今回はバックステップしてからコマンド↓ボタンで出せる。これによって従来のコマンド↓バックステップ↓ボタン法より格段に出しやすくなった。一応、旧侍魂の方法でも出せることを併記しておこう。



今回はバックステップ中にコマンド・ボタンで出せる。

●武器破壊技「つばめ六連」

ささめゆきのリンゴを放つモーションからつばめ返しを連発しながら上昇する技。うまく裏側に落ちるような位置から出すとめくりになる。



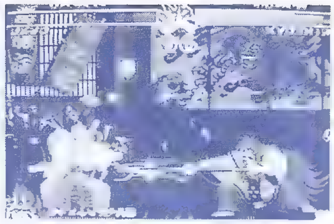
うまく出せばめくれる。

また、上昇し始めれば判定が強力なので対空にもなる（少し先読みが必要）。

この技はつばめ返しと違い、相手はしゃがみガードできるし、出るまで若干の隙があるものの、当たるとダメージが非常に大きい。

このほか、突き系の攻撃を吸って巻き上げるという戦法もできる。対狂死郎には有効だ。

対戦、対CPU調伏指南



突き系を吸いこむこともできる。

対戦における基本戦術

旧侍魂より長く、使いやすくなった立ち&しゃがみの小、中斬りをメインに攻める。あまり遠くないとき以外は、ヒットしたときにキャンセルで



ダッシュ前転から…



登りつばめという攻めも奇襲として有効。

残像踏み込み斬りにつなげられるようにする。踏み込み斬りはガードされてもいいように中で出すのが無難。

踏み込み斬りはヒットすればダウンを奪うことができるが、ガードされた場合はすぐにしゃがみの小斬りを出せば踏み込み斬りのガードから連続ガードさせることができる（ただし各画面端以外）。しゃがみ小斬りが負ける場合、そういうキャラが相手のときはしゃがみ小足払い連打で返せる。

相手に残像踏み込み斬りのあと足止めさせ、ガードさせるクセをつけたら、今度は立ちガードしているときにはしゃがみ大斬り（立ちガード不可能）か、つばめ返し（しゃがみガード不可）の二択が狙える。ただし、この二択はかなり危険で両方とも読みが外れてガードされた場合はこちらが反撃確定なのであまり極度には狙わないほうがいい。しゃがみ大斬りにしても、つばめ返しにしても、1試合に1～2回にとどめておくほうが無難である。

起き上がりに裏に回る戦法

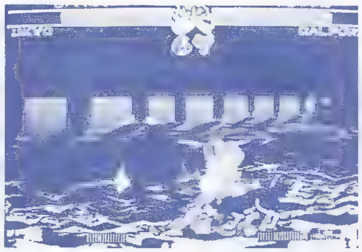
相手がダウンしたら、確実に正面から裏へと回る方法がある。

まず、ダウンした相手にある程度近づき、相手が起き上がり始めたら小の踏み込み斬りを重ねる。すると、相手の目前で空振りするが、その直後に突然相手の裏へワープすることができる。

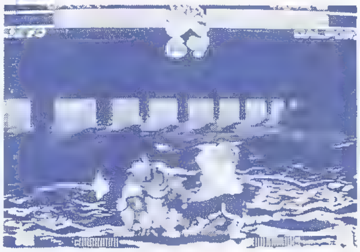
これを相手が起き上がりきる寸前に裏回りできるように仕掛けて、小足払い連打か、つばめ返しを狙う。もちろんこのときは、相手は逆ガード（相手は右京が正面にいると



起き上がり中の相手に小の踏み込み斬りを重ねると…



相手の目前で止まった瞬間に…



なんと裏に回ることができる。ここから色々な攻めが展開できる。

思い込んで実は右京側にレバーを入れていることになる）しなければならず、右京が狙ったのがつばめ返しだった場合、逆の立ちガードをしなければならない。つまり足払い連打とつばめ返しの二択に加え、正面か裏かの二択をせまられることになり、四択となる。もし、相手が起き上がり投げで対処しようとした場合は、小踏み込み斬りで裏回りしたあとに立ち大斬りキャンセル踏み込み斬りの3段を狙うことも可能。

ただし、相手は「右京に対しては登りつばめに気をつける」という意識が働いて立ちガードを多めにしてくることが多い。くどいようだが、つばめはガードされると非常にマズイので、すぐ二択～四択をからめてつばめに頼ってしまわないようにしよう。つばめ返しは、本当にここ一番というときに「忘れたころにやってくる登りつばめ」として使うのが良い。択一にだけ依存していては真の右京使いは名乗れないぞ!!

対CPU戦 二大パターンでクリア!!

CPU戦のパターンは大きく分けて2通りの戦法が存在する。

攻略其ノ一
「跳ばせて落とす法」

主に跳ばせる技は、立ちorしゃがみの小斬り。対空技は

・立ち大斬り
・しゃがみ中or大蹴り
・ジャンプ大斬り

…となっている。立ち大斬りは剣先が当たるくらいに跳びこまれた場合、しゃがみ中or大蹴りは右京の真上に跳ばれた場合（この技を対空にするときは自分が画面端かつ大蹴りの場合は2段目を当てる）ジャンプ大斬りは、相手のジャンプ頂点で右京の大斬りが当てられる間合い。若干遠め。

以後、跳ばせる技、対空、のセットがどのCPUに有効かを書いておこう。

Aパターン
跳ばせる技＝しゃがみ小斬り
対空＝立ち大斬り
○チャムチャム、王虎、幻庵

Bパターン
跳ばせる技＝しゃがみ小斬り
対空＝しゃがみ中or大蹴り
○十兵衛、和狆、幻十郎

Cパターン
跳ばせる技＝しゃがみ小斬り
対空＝ジャンプ大斬り
○幻十郎、チャムチャム、ナコルル、幻庵

また、画面端でしゃがみ小蹴り連打で跳ばせてしゃがみ中or大蹴りで返すというパターンが和狆に有効。



立ち大斬りを対空にするならこんな感じで斬れるように。

攻略其ノ二
「残像踏み込み斬り→つばめ返しパターン」

中の踏み込み斬りをガードさせて、すぐ垂直ジャンプする。すると、相手は地面で中or大系の蹴りを空振らせているので、つばめ返しで斬る。

これが有効なキャラは、覇王丸、右京、半蔵、ガルフォード、アースクェイク、シャルロット。垂直ジャンプは、



中の踏み込み斬りをガードさせてすぐ垂直ジャンプすると技を空振りするCPU。そこに…



踏み込み斬りの最中からレバーを上に入れておこう。

つばめ返し!!

心眼極めし柳生剣士に敵はない

柳生十兵衛

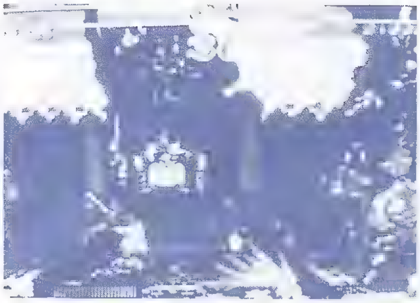
新必殺技も身に付け、マイナーチェンジながら各必殺技もパワーアップ。けど通常技の弱体化がねぇ…。

担当：SC派ぴぐポコ（渕健命名）

柳生の必殺剣を知る

　十兵衛は前作のサムライに比べると、ジャンプキックや足払いの性能が格段にパワーダウンしたため、無理矢理に跳び込みと足払いの連係で攻めたてるという戦法がとりにくくなった。

　そのかわり水月刀の性能がアップしたことと、ジャンプ中斬りが超強力な対空として生まれ変わったことで新たな戦法を身に付けた。



まずは水月刀で牽制して、



跳んできたら昇り中斬りの的だ。

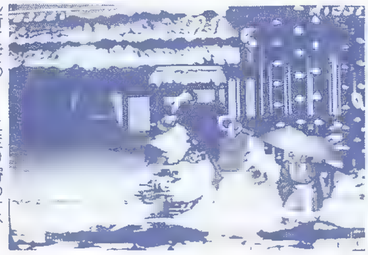
　遠間でしつこく水月刀を撃ちまくり、焦れて跳び込んできたところを昇り中斬りで返すのが十兵衛の基本の攻め方だ。もちろん昇り斬りは相手との間合いによって垂直や逃げジャンプを使い分ける必要があるぞ。

　それ以外の必殺技も見てみよう。

　八相発破は小なら出ている時間が長く、中、大となるにつれ出ている時間が短くなっていく。絶対に削り切れるという確信があるときでなければ使ってはならない。手痛い反撃を受けることになるぞ。

　二ツ角羅刀・改は大中小で走る距離がかなり変わってくる。小なら短く、大なら長い。

　相手に当たるかガードさせるかすれば、一定の距離を走ってから高く跳び上がる。しかし相手に届かないような位置で出せば、ある程度地面を走ったらピタッと止まるのでダッシュのかわりに使うこともできる。



“行くぞっ！”と走り寄って、



目の前で急停止して投げだ。

　ただしガードされて跳び上がってしまうと、下降中や着地時の隙に喰らった攻撃はカウンター扱いとなるので使い方や使うタイミングが非常に難しい。

　有効でかつリスクの少ない使い方といえば、連続技で使うか、相手の目の前で止まるように出してスカし投げを狙うぐらいのものだろう。

　最後に新技の柳生心眼刀。はっきり言ってカッコイイし威力もかなりあるのでバンバン狙っていこう…と言いたいところだが、心眼刀が使える状況はかなり限定されてくる。

　心眼刀でキャッチできる技は大雑把にいうと“上段斬りならびにジャンプ斬り”である。蹴り攻撃や下段斬り、必殺技といったたぐいは一切返せない。

　ところが実戦において比較的立ち斬りを使ってきそうなキャラは、覇王丸、右京、十兵衛、シャルロット、半蔵、ガルフォード、狂死郎、幻十郎ぐらいのもの。しかも受けそこなうと強烈な一撃をくらいかねない連中ばかりなので心眼刀を狙うには多少勇気がいる。

　アラばかり挙げてきたが効果的に心眼刀を狙える状況ももちろんある。

　まずは棒立ち状態で相手の攻撃が届かない間合いにいるとき。心眼刀は自分の体より前に受けの刀を出すので、相手の攻撃は十兵衛本体まで届かないが、心眼刀には捕まってしまう間合いというものが必ず存在する。



覇王丸の大斬りは空を切るが、



心眼刀に捕まえられる。まさしく刹那の見切り。

　次に十兵衛のしゃがみ中斬りが届くギリギリの間合い。中斬りをガードさせて、はね返りの硬直が解けた瞬間に心眼刀を出せば反撃しようとしたところを捕れる。



いわゆるフェイント心眼刀。



直後に中斬りが伸びる。

対戦、対CPU調伏指南

また、同じ間合いで先に心眼刀を出しておき、心眼刀のモーションが解けると同時にしゃがみ中斬りを出すということもできる。

結局のところ心眼刀は対戦相手（人）が蹴りと斬りのどちらを多用するのかを早めに見切って使いどころを見極めるのが大事ということ。そこまで含んでこその心眼だ。

攻めのセオリー

先に述べたように十兵衛は自ら攻め込んでいくタイプではなく、水月刀をメインにねちっこく体力を奪っていくやや消極的なキャラになってしまった。

端〜端に近い間合いで水月刀を撃ちつつ、たまに中斬りで跳び込んでいく。もちろん水月刀を跳び越えてくるようならジャンプ中斬りで反撃しよう。水月刀は小と大とでスピード差が大きいので時折大を混ぜつつ撃ちまくろう。

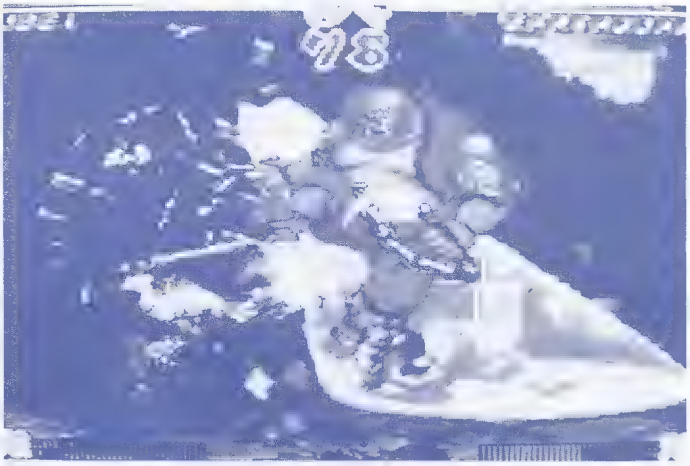
間合いを詰められたときに地上戦で頼りになる技が立ち小斬りとしゃがみ中斬りのふたつだ。

立ち小斬りはリーチもあり技のスピードも速いので牽制技に最適。しゃがみ中斬りのほうは長いリーチを生かして遠間から切っ先を当てるように突く。しゃがみ中斬りからは水月刀をからめて攻めていこう。中斬りが当たったらそのままキャンセル水月刀を撃ち、ガードされたらこちらの硬直解除と同時に水月刀を出す。剣の切っ先を当てるようにすればガードされてもキャンセル水月刀が可能ということも覚えておこう。

しゃがみ中斬りを使ううえでもっとも注意しなければならないのが、絶対に空振りするなということ。戻りの隙が非常に大きいので空振りしてしまったら反撃されるのは必至。リーチが長いからといって調子に乗ることなく、きちんと間合いをはかって使うようにしよう。

そのほか、相手の下段攻撃に対して強い技としてしゃがみの小、大斬りや立ち小キックがある。立ち大キックも対空として使えるようになったが、さすがに万能というわけではない。ジャンプ中斬りにいけないときの保険程度に考えておこう。


足払いや下段攻撃を多用する相手をザックリ！


対空になるとはいえ過信は禁物だ。

華麗に騙せ 絶　水月刀!!

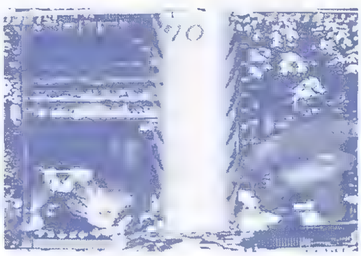
十兵衛の武器破壊技である絶　水月刀はモーションが通常の水月刀によく似ているため、水月刀と間違えて跳び込んできたところに命中させるのが狙い。

いかにも水月刀を撃ちますよ、という状況をつくり出しておいて実は絶　水月刀を撃つようにすれば結構喰らってくれるぞ。

ただし絶　水月刀は十兵衛本体が攻撃を受けた瞬間に消えてなくなるので注意。水柱の外からでも攻撃を受けるので、出りゃ勝ちレベルの技ではないということだけは頭に入れておこう。逆に自分が素手となってしまったときは立ち大パンチが非常に強い。昇り大パンチは対空にもなるぞ。


中斬りから水月刀でゴザルーっ!!


な〜んちて。ウッソぴょ〜ン。

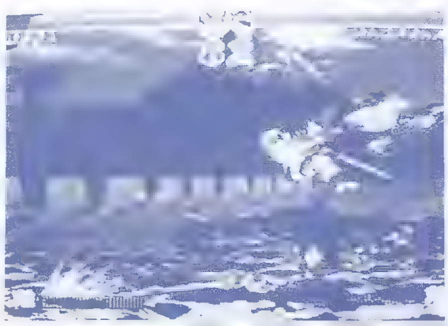

アースクエイクに使うのは自殺行為。

対CPU ワンポイント

小足払いでジャンプを誘える相手なら、ジャンプを誘って中斬りで落としていけば問題ないだろう。

そうでないキャラは水月刀でムリに跳ばせて、やはり中斬りで落とす。

この方法だと苦労するのが半蔵、ガルフォード、王虎の3人。この3人に対しては立ち小斬りをポンポンとタイミングよく押して、ちまちまとダメージを与えていこう。王虎はいきなり大斬りを出してきたり、ダッシュ攻撃から投げにきたりするのでそれだけは注意しよう。


CPU戦も基本は水月刀→中斬りなのよね。


立ち小斬りでおさえこむ。跳ばれたらくぐって立ち小斬りでOK。

鷹の素早さ、羆の腕力!

ナコルル

高い攻撃力も、当たらなければ宝の持ち腐れ。ダッシュや蹴り技でこちらのペースに持ち込もう。時間は99秒もあるのだから…

担当：カムイ・コスギ

長所も短所も知っとかなくちゃねっ

ナコルルと特性といえば、身軽で動きが速く、速く飛距離の長いジャンプを持つ一方で、リーチが短く、必殺技は出した後の隙が大きいものが多いといったところだろう。

それに加え、今回は「攻撃力が高い」という要素がある。

リーチが短いわりに、隙が大きいのでむやみに手数をふやすわけにはいかないが、決して弱い技ではないので、性質を理解し、狙いさだめた一撃で、一気に勝負を決すべし。

注意点としては、前作からの欠点「気絶しやすい」という点。くれぐれも、大斬りには注意を払い、中の技であっても、間違っても続けて喰らったりしないこと。



まあ、これがなくっちゃナコじゃないって話も…

対戦攻略変更点の再確認

大小多くの変更点を持つナコルル、これによって戦法も変わらざるをえなくなった。

そのいくつかを挙げてみるとしましょうか。

まずはナコルルの代名詞アンヌムツベ。ガード後の隙が大きくなり、確実に反撃を受けるようになった。のみならず、攻撃判定、やられ判定がともに弱くなり、足払いや、覇王丸の斬鉄閃のような技にも容易に負けるようになってしまった。小、中、大で出るまでの時間が違うのに注意、大はかなり遅い。唯一強くなったのは、立ちガード不可になった点。うまく上段に注意をそらして足元を斬ろう。ダッシュ中キックキャンセル小アンヌとダッシュ投げを併用すると効果的。

アムベヤトロ。これも隙が大きくなっている。その上、ママハハの軌道が低いので、見てからでも飛び込まれる。ズームアウト時の端〜端でないかぎり、小で出そう。

ヤトロポックは着地に隙が出来てしまったが、威力は大巾に上がっている。また今回は、ただママハハから落ちただけでも着地に隙があるので、降りたいときは、レバー斜め後ろでこれを使おう。細かいところをあげればきりがないが、こんなところだろう。

そして真サムスピで加わった新技カムイリムセであるがこの技は飛び道具を打ち返すことができるのだ(動物はダメ)。小は出ている時間があまりにも短く、打ち返しにくい。中か大を使おう。直接攻撃手段として使った場合は…当たっても反撃を受けるのでフィニッシュ用の屈辱技としてしか使い道はないかもしんない。

通常技については後で、必要に応じて説明していこう。



カウンター斬鉄閃確定。
終わった…



下段避け、前転も加われば完璧…かも。



この距離で反応できれば実戦投入即可能だ。

真ナコの基本戦法

ナコルルの基本戦法といっても今回はあってなきがごとし、キャラや使う人間にとって千差万別といっていい。

それでも大体共通するのは、素早いダッシュを駆使してうろつくことであろう。単に相手に向かってダッシュ→ガードをくり返しているだけでも受け返しが発生することが少なからずあるし、スキを見て小アンヌやダッシュ投げに行くのも効果的だ。ダッシュを止めようと飛び道具を撃ってくるようなら、間合いや相手の隙と相談して、ダッシュジャンプからの連続技に行くのもいいし、カムイリムセで打ち返すのもいい。

ただ注意するのは、中〜近距離では、通常のバックダッシュは多用すべきではない。

確かに速いのだが、やられ判定はほぼ見た目通り、相手に応じて、後転かB+Cの下段避けで退がった方が安全だ。



バックダッシュしたばっかりに…

足に頼りきっちゃっていいよ



ペシッペシッと押していき…



スピャッズピャアッ!
アンヌだと蹴られてるよ、きっと。

対戦、対CPU調伏指南

ナコルルの蹴り、特に遠距離の立ち小・中蹴りが意外に長く、判定も強い。特に前進しながらぺしぺしと固められる小蹴りは、よほど出の早い技か足払い以外はことごとくつぶすことが可能。足払いで返してくる相手には、タイミングを読んでしゃがみ大斬りで斬ってやろう。

中蹴りはどちらかというと、置きで相手の技を止める系。間合いによってはそのままキャンセルをかけて小アンヌで2段も可能。

判定面で強いといえば大足払いも、振り上げた足の先端まで判定があり、強い。ただし、近くでガードされると、反撃を受けるので小・中蹴りで間合いが離れたときに出すのが良い。

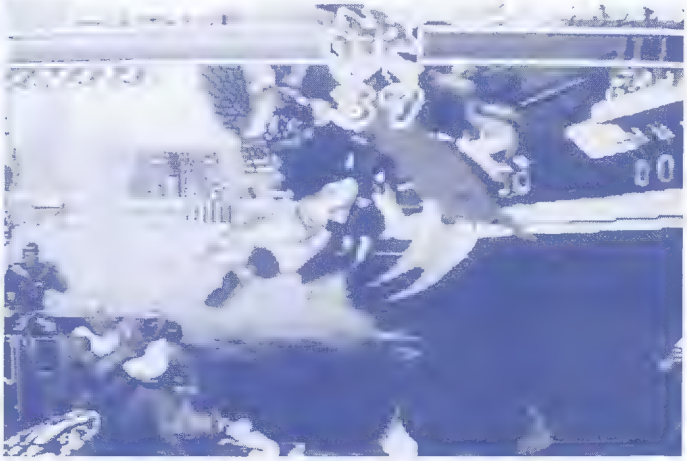
はっきり言ってこの間合いでは、必殺技の出番はない。

それに立ち大斬りもだ。投げるときも決して大斬りは使わないこと。出るのが遅すぎるからねぇ。

騙して跳ばせて斬ル！

対空技について説明する前に跳ばせる方法を1つ。ほかのキャラであれば、地上戦で優位に立てば、相手は勝手に跳んでくれるが、いかんせん、ナコは絶対的にリーチがなさすぎる。ママハハも隙が大きくて、誘ったつもりが…となるのがまず確実。そこでちょいと小細工で騙して跳ばせようという訳だ。それはつまり、ママハハを出しても安全な状況（相手の起き上がりや、間合いが端〜端のとき、大技の隙など）に中斬り残像キャンセルママハハを出しまくり、相手に「中斬りの後はアムベヤトロ」と思わせて、立ち中斬りで跳び込みを誘って対空技で落とす訳だ。そうそうひっかかってくれるものではないが、跳び込んでこなくても別にリスクなぞないので安心。

そして肝心の対空技だが、種類は豊富だが、これが一番だと断言できるようなものはない。使い分けが重要だぞ。



とおぉっ！カウンターです。減ります。はい。



こんな時は逃げ大斬りのチャンス。少しだけ引きつけて…

●上り大斬り

威力面ではこれが一番、覇王丸の大斬りすら凌ぐ。ジャンプの高い相手に対して、やや先読み気味で出す。逃げ大斬りは使い方次第では更に強力な対空となる。ジャンプ軌道と速度を頭に入れとこう。

●しゃがみ大斬り

蹴り技、特にケツ系に対して効果を発揮する。相手の着地点の目前に置いておくように出そう。

●近距離立ち大斬り

真上に長いリーチを持つ。とはいえ今回はあまり出番はなさそう。

●レラムツベ

適当に出しても、まあOKだが、小か中で、相手の下を抜けるようなかんじで出し、ナコの足をひっかけるように当てる（通称レラテイル、今決めた）のが有効。当たんなくても逃げられるし（一応）。



これが噂のレラテイル。これに勝てるなんて感動もの。

起き上がり攻めにも変化有りっ！

前作では不可能だった起き上がる側の投げが可能になり、リーチの短いナコが技を重ねることは自殺行為となった。

しかし今回のナコは起き上がり攻めに非常に有効な、技を得た。垂直ジャンプ大キックである。出るのが遅いが出ている時間は長い。ヘンな技だ。使い方を分類すると…

1、上りで出すと頂点から着地まで攻撃出っ放し。

判定自体も強いので並の対空技にはまず負けない。

2、下りの頂点付近で出すと足元に攻撃。

当たったら着地小or中アンヌで2段。ガードされたら中足を出そう。

3、下りで少し引きつけて出すと、「とぉっ」のかけ声とともにスカる。



弧月斬ッ！…もこの通り。



まだ回ってます。まだ蹴ってません。じゃあ投げますか。

技は出ているのだが攻撃判定が出る前に着地する。当然、着地投げのチャンス。

もちろんこの攻めは起き上がり時以外にも有効だ、おまけにこの技は後方にも攻撃判定を持っており、くぐられることもあまりない。垂直ジャンプしたところを上り技で返そうとする相手には大斬りだ。この技は空対空技として相変わらず強い。

残り体力の少ない相手の起き上がりに重ねて削り殺す技？ 大カムイムツベで決まりでしょ。1cm弱ほど削れるぞ。

対CPU攻略 永遠の基本 跳ばせて落とす

ナコのCPUパターンの最も代表的なものは、最も簡単で、最も爽快なもの。

小足払い連打で跳ばせて、逃げ大斬りで落とす。たいてい途中で気絶するので連続技の練習台だ。ナコルル、幻庵、和狆、チャムチャムに使用。



対CPUで逃げ大斬りの練習。そろそろ連続技の練習開始。

そして相手の後ろに着地するようにジャンプ、上りで技を出して着地投げ。これは右京（上り小蹴り使用）と半蔵、ガルフォード（上り大斬り）に使える。間合いや技を出すタイミングはキャラごとに多少異なるが、難しくはないはず。

覇王丸、シャルロットは、間合いをとりつつ、ジャンプ大斬りからの連続技or投げでいいし、狂死郎は立ち小斬りで風裂扇が誘えるのでアンヌでもろとも斬ってやろう。

あとの連中は小アムベヤトロで跳ばせて小レラで落とす。

これでOK。

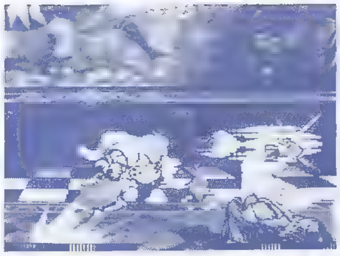
恐れを知らぬ、戦乙女（ヴァルキリー）

シャルロット

最強の座は危ういが、その実力は前作以上！アンブロジァは、私が倒す！

担当：全日本シャルロッ党党首
MOMO

　前作では、ケタ外れな強さを持って最強の座についた戦乙女シャルロット。しかし今回は、そう簡単には頂点にはつけなさそうだ。
　その理由としては、弱体化した部分が多いことだろう。しかも、前作では重要だった通常技ばかり弱くなってしまった。
　逆に強化されたのが、必殺技だ。パワーグラデイションは出るのが早くなり、対空技として使えるようになった。スプラッシュファーントは、弱で出すと足元が無敵になり、反撃を受けにくくなったのだ。
　また新必殺技、トライスラッシュもなかなか使える技である。
　とにかく、弱くなった点をいかにして強くなった点で補うかが、シャルロットが勝ち残る秘訣だろう。



足元が無敵のスプラッシュファーント。トドメの削りには最適。

対戦調伏指南

　まずは、シャルロットの基本的な闘い方から説明していこう。基本はさほど前作より変化はないが、真サムライ風にアレンジした部分があるので、前作からのシャルロット使いの人も読んでほしい。

シャルロットであるための基本

　シャルロットの基本は、地上戦である。この地上戦がうまくいかないと、シャルロットは話にならない。
　地上戦のメイン技は、立ち、しゃがみの小、中斬り。この技は出るのが早く、リーチもあるので、突き合いではそう負けないだろう。
　しかし、なにも考えずに出しているだけでは勝てないぞ。小、中斬りのコンビネーションを覚えるのだ。例えば、小斬りを牽制として使い、ガードされたりして間合いが離れたら、小よりもリーチのある中斬りで追い打ちをかける、というのも有効だ。
　突きは立ち止まって出すのではなく、少しずつ前進しながら出していこう。チクチク押していき、相手が跳びたくなるのを誘うのだ。
　しかし、これだけではガードを固めている相手は、なかなか崩せないだろう。そこで意外な使い方をするのが、トライスラッシュだ。
　まず、近距離（中斬りの届くか、届かない位置）で弱トライスラッシュを出す。弱で出す理由は2つある。1つは、出した後の隙がほとんどないこと。もう1つは、飛距離が短く、相手の目の前で消えることだ。
　これをどう使うかというと、弱トライスラッシュを出したらダッシュで追い、トライスラッシュの残像を追い越して相手を投げてしまうのだ。ガードばかりしている相手には、よくきく奇襲戦法だぞ。



当たる前に投げる。本当は当たりもしないけどね。



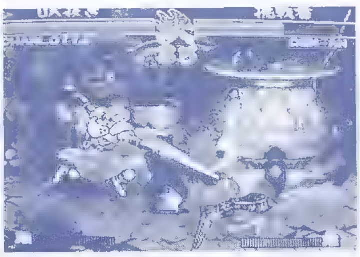
トライスラッシュをダッシュで追いかけて…

跳び込みから崩せ！

　いくら基本が地上戦でも、跳び込むことも必要だ。しかも、シャルロットは跳び込みもなかなか強力だ。しかし、前作のように、ジャンプ大斬りだけ、とはいかなくなった。
　今回、跳び込みに使う技は、中斬りだ。このジャンプ中斬りが異常なほど、パワーアップしているのだ。それは、出ている時間が長いからだろう。
　ジャンプの頂点近く（落下中）で中斬りを出しても、着地ギリギリまで攻撃力を持っているのだ。これで剣先を当てるように跳び込めば、対空技で落とされることは、まずないだろう。これは特に、幻庵、狂死郎、アースクェイクに有効だ。



こんな頂点で中斬りを出しても…



こんな位置で当たる。これは強力だぞ。

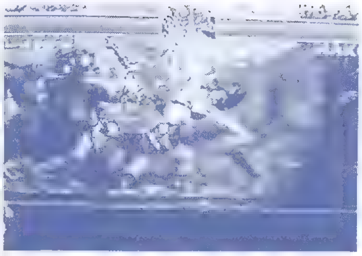
　ジャンプ大斬りは弱くなったものの、相手をめくる跳び込みなどのときはやはりたよりになる。
　また、意外と強いのが、ジャンプ小キックだ。リーチこそないが、ジャンプ中出っぱなしなのと、強力な攻撃判定を持っているので、これもなかなか返されない技だろう。

対戦、対CPU調伏指南

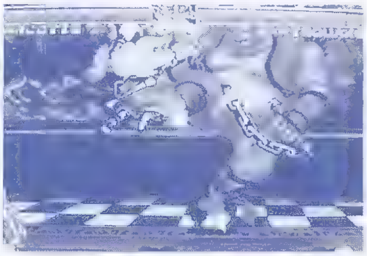
跳び込まれても、返してみせる！

対空技だが、前作で猛威を振るった大キックが使えなくなった。今回の対空技は、主にジャンプ系になったのだ。よって、それなりの反応速度が必要だぞ。

基本的な対空技は、やはりジャンプ大斬りだろう。しかし前作のように、垂直、逃げジャンプ大斬りは使えない。昇りジャンプ大斬りだけなのだ。


やはり強力なのは、ジャンプ大斬りだ。

垂直、逃げジャンプで使う場合は、小、中斬りだ。もちろん、昇りで出してもいいので、


意外な実力を持っている、ジャンプ小キック。

威力以外では万能な対空技だ。また威力こそないが、強力な対空技がジャンプ小キックだ。意外な強さを見せるぞ。

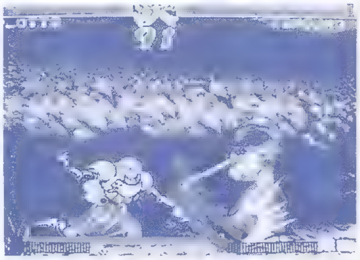
ほかにも、弱パワーグラデイションや武器破壊必殺技のスプラッシュグラデイションも強力な対空技となるだろう。


対空技として、異常なまでの強さがあるぞ。

当たれば強力だが

基本では書かなかったが、今回になって強化されたのが、しゃがみ大斬り(遠距離)だ。

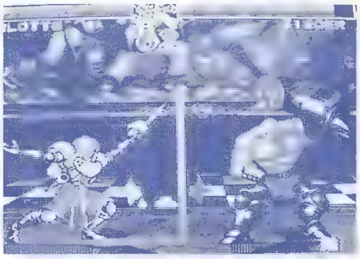
この大斬りは、立ちガードができず、出るのが早い。また、威力もハンパではない。そう、忍者のしゃがみ大斬り

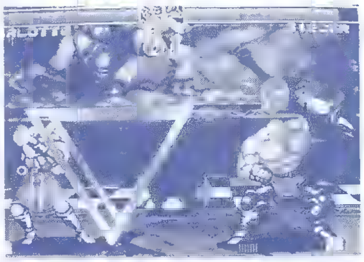

立ちガード不可！ダメージもハンパではない。

と似ているのだ。

これを地上戦でときどき出すと、よく当たってくれるのだが、外れると非常に隙が大きく、危険なのだ。

その予防策として、キャンセルトライスラッシュを出すといいだろう。とりあえず大斬りの隙に反撃はないだろう。


大斬りがスカッたら…


トライスラッシュをキャンセルで出そう。

対CPU調伏指南

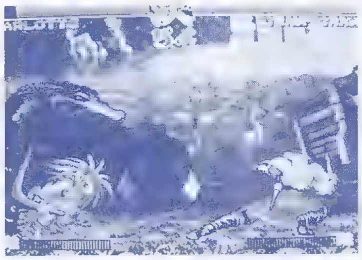
シャルロットでのCPU攻撃は、地味である。小技などをペチペチ当てていくだけの、非常に辛い攻略なので、根気が必要だぞ。

跳ばせて落とすは、CPUの基本

まあ、基本中の基本というのが、跳ばせて落とす戦法だ。跳ばせる技は、小足払いだ。これは連打するのではなく、タイミングよくポンポンと押していこう。ヘタに連打すると、大斬りでバッサリやられることもあるので注意。

そして、対空技として使うのは、弱パワーグラデイション。意外と強いので、信用しよう。また相打ちになっても、相手は倒れるので、やりやすいはずだ。

このパターンを主に使うのは、右京、チャムチャム、半蔵などだ。ほかの相手にもできなくはないので、やってみよう。

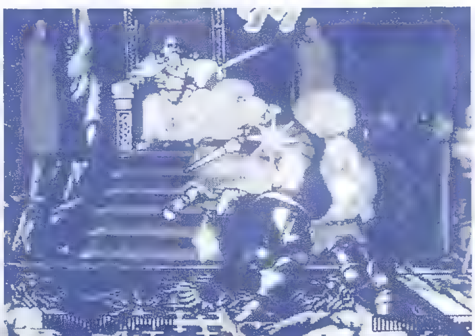

小足払いで牽制して…

ペチペチで勝利する

かなりの確率で勝つことのできる戦法が、このペチペチ法だ。

やり方は簡単で、ジャンプ小キックで跳び込み、着地で小足払いを出すだけだ。ジャンプ小キックをガードしてくれれば、なぜか小足払いに当たることが多いので、これの繰り返しだけで勝てる。


パワーグラデイションで落とす。これが安定。


小キックで跳び込んだら…


小足払いを出す。よく当たるんだな、これが。

ただし、強力な対空技を持つ相手には落とされることが多いので、注意しよう。また、画面端まで追い詰めたら、垂直ジャンプ小キックか中斬りから小足技いを一度やって、もう一度跳び込むようにすると確実だ。

ただし、このパターンは一発で逆転される恐れもあるので、覚悟が必要だぞ。

やっぱ狂死郎は面白いっすよ

千両狂死郎

ジリジリと相手を画面端に追いつめていこう。

担当：舞闘流　珈琲ふりーく

狂死郎の対戦の基本は、地上戦を遠立ち中斬りで制し、ジャンプしてきた相手を垂直ジャンプ大斬りで落とす、というものだ。
　これだけでも勝てたりするほどだが、さすがに弱点もある。そこをどうフォローするかが勝負の別れ目となるのだ。


狂死郎の前に出したひざが、やられ判定の目安だ。

地上戦の要　遠立ち中斬り

　狂死郎の遠立ち中斬りは、リーチは長いが出は遅く、硬直もそれなりにある技だ。唯一の利点と思われるリーチの長さも、他キャラに対してそれほど誇れるものではない。遠立ち中斬りの凄さは目に見えないところにあるのだ。
　写真を見てほしい。狂死郎の前に出した足がやられ判定の目安になっている。すなわち、狂死郎のひじから、なぎなたの先までは無敵なのだ。もちろん攻撃判定はなぎなたの先までである。
　リーチの長さからやられ判定を引いた、無敵部分リーチの長さが遠立中斬りの売りだ。
　出るスピードもリーチの長さもほとんど同じ遠立ち大斬りは、シャルロットや、幻庵の突きに簡単に止められてしまう。だが中なら勝てるのだ。
　このように非常に使える遠立ち中斬りだが、弱点もある。スカったときの硬直の長さと、出の遅さ、そして下段への攻撃判定の無さだ。そこにつけこまれないためには原則として「スカらせない、近くで出さない、読まれない」ということが必要になってくる。
　中斬りを出すBESTな間合いの目安は、画面がズームインした瞬間の間合いだ。注意点は、覇王丸、右京、シャルロット、和狆には全然届かないことだ。この4キャラには、この間合いからどのくらい踏み込めば良いかを覚えておこう。ただし右京の中突きには、出のスピードも、リーチの長さも負けている。無敵リーチはこちらが長いが、こちらから技を置いていくわけにはいかない。右京の中突きをスカらせて、こちらの遠立ち大斬りを入れていこう。


右京の遠立ち中斬りの戻りに遠立ち大斬りを入れる。

　下段への攻撃は有効な技を挙げておこう。遠立ち小斬り、遠立ち大斬り、しゃがみ小斬り、しゃがみ大斬り、遠立ち中蹴り、しゃがみ中蹴り、といったところだ。
　中斬りコーナーの最後に、あまりお推めはできないが遠立ち中斬りの戻りの遅さをカバーする方法を書いておこう。前作の大斬りでよく使った空キャンセルだ。真で空キャンセルするなら、遠立ち中斬りや、しゃがみ大斬りだ。
　遠立ち中斬りがスカったとき、戻りに斬鉄閃を安定して決めてくる覇王丸などには、キャンセル跳尾獅子は有効だ。しかし我慢されたときのことを考えると、非常に危険である。かなりのバクチなので、リスクが大きすぎる。風裂扇や、回天曲舞、火炎曲舞にしても、リスクは変わらない。相手キャラの性能や、相手プレイヤーのくせも関係してくるが、とりあえず割に合わないとしておこう。


こううまくいけば良いんだけど。

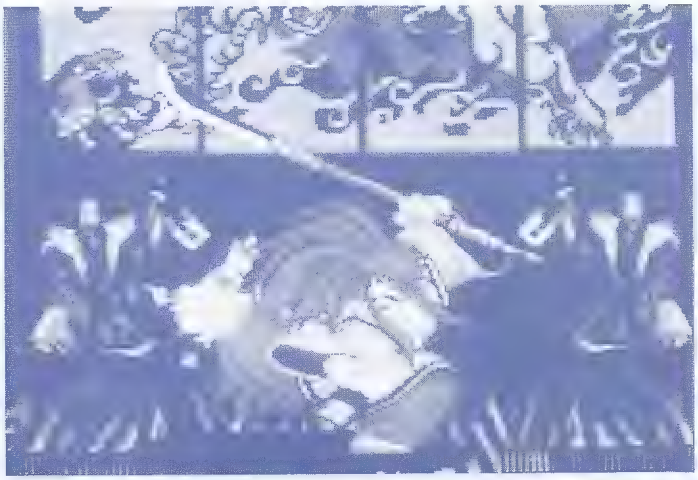
対空技の要　垂直ジャンプ大斬り

　空中技では最長のリーチを誇る狂死郎、中でも垂直ジャンプ大斬りは横方向にとんでもなく長い技だ。斜め上や、斜め下にも攻撃判定があるので圧倒的な強さである。出もそこそこ速いので昇りで出しても有効だ。相打ちになっても、ダメージで負けることはまずない。


垂直ジャンプ大斬り。すばらしい対空技だ。

　万能に近い対空技だが、技が出るまでに攻撃されるとつらい。反応が遅れたときなどは回天曲舞や、跳尾獅子といったところを使っていこう。ただしこれらの技はつぶされる危険があるので相手によってはガードのほうがいい。めくられるようにジャンプされたときは、レバーを前に入れて、くぐろうとしながら相手が真上にきたときにレバーを下に入れる。そこから急いでしゃがみガード方向にレバーを入れて、ニュートラルに戻す。そこで小斬りボタンを押せば回天曲舞で相手を落とすことができる。→↘↓↙でレバーを離してAボタンだ。
　コマンドが大変、という人は、くぐって近立ち中蹴りをお推めする。出が少し遅いのが欠点だが、与えるダメージは回天曲舞とあまりかわらない。出の遅さが気になる人は近立ち小斬りや近立ち小蹴りでもよい。ダメージは小さいけれど。

対戦、対CPU調伏指南



近立ち中蹴りも、実は捨てがたいのだ。



めくられても、気持ちよく回天曲舞で落とせ。

跳び込みと起き上がり削り

狂死郎の斜めジャンプ大斬りは跳び込みに適した技だ。剣先をギリギリ当てる感じで当てれば、まずかえせる技はないはずだ。もちろん不用意に跳び込んでも、ジャンプ対空などで落とされてしまうので相手の硬直を狙っていこう。間合いが近い場合は大蹴りを使おう。



もちろん弧月斬なんかでは落とせない。

相手を転ばせたときは削るのが良い。画面端でなければ、小跳尾獅子を投げられない間合いで、深めにガードさせよう。画面端なら風裂扇だ。ACの跳発でひっかけて、ジャンプしてきたところを回天曲舞というのも面白い。画面端で削り切れるなら大火炎曲舞を使おう。遠しゃがみ大斬りぐらいのダメージを与えることができるぞ。



ここなら跳尾獅子でも投げられない。

武器破壊技について

血肉の舞は、とどめに使うのが良い。削りの1ドットか、気絶している相手に使うかのどちらかだろう。めくられたときの対空としてもある程度使える。武器を壊されることを極端に嫌う相手にも良い。

それ以外なら、怒り大斬りを入れたほうが良いだろう。ダメージも、出の速さもこちらが上だからだ。削りにも小跳尾獅子のほうが反撃を受けにくいのだ。



覇王丸の遠立ち中斬りなんてメじゃないぞ。でも斬鉄閃との交通事故は怖い。

狂死郎の舞のリズム

狂死郎は相手に遠立ち大斬りを最大4発入れれば勝てる。100カウントの間に4発入れれば良いのである。遠立ち中斬りなら最大9発だ。

このゲームは時間的にはあまりシビアではない（タイミングという意味ではない）。逆に間合いについては数ドット、場合によっては1ドットが勝敗を分ける、とてもシビアなゲームである。

狂死郎の地上戦の基本は、こちらが有利な間合いのギリギリ外で前後にふらふらすることである。これは次に書く踏み込みをカムフラージュする効果と、相手の攻撃をスカそうとする意図がふくまれている。別に待っているわけではない。結果相手がじらされても、技を出すだけがかけひきではないのだ。ただし画面端で投げだけを警戒するのはかけひきと呼ばないので注意。

ふらふらモードから何喰わぬ顔で少し踏み込む。ここで中斬りを出すか出さないかの心理的2択にもちこむのだ。

狂死郎の狙いはズバリ、ここである。極論を言ってしまえば、このほかの狂死郎の行動は、ここへの相手の注意をそらしてミスを誘うためなのだ。

このリズムが分からない人は、狂死郎がただ待っているだけに見えるだろう。逆に狂死郎側から見ると、相手はゴリ押しにしか見えないのだ。

お互いゴリ押し合いで、大斬りが当たった！スカった！でも大味なゲームでつまんない、なんて判断してしまっている人がいたら、とても悲しいな。そのあたりのシステムは、サムライ特有の緊張感を出すために存在しているはずなのだから。

対CPU戦のイージーパターン

狂死郎のCPUは垂直や斜めのジャンプ大斬りと、遠立ち大斬りが基本になる。遠立ち中斬りは、伏せられたりして危険だ。垂直ジャンプ大斬りで待ったり、跳び込んだりと、CPUは大斬りをふりまわしているだけで、ほとんど勝てる。

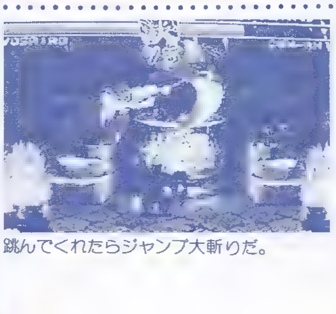


垂直ジャンプ大斬りをガードさせてすぐ遠立ち大斬り！中のほうが良いときもある。

でもそれだけでは、やはり1コインクリアはつらいので、しゃがみ小斬りや、小風裂扇で跳ばせる、という行動も必要になってくる。

しゃがみ蹴りで跳ばせて垂直や逃げ大斬りで落とすというのはシャルロットに有効だ。ズィーガーは離れて闘い、ヴォルフ・ファンゲンをさそって着地を斬ると良い。

だいたいのキャラは勝手に大斬りをくらってくれるので問題はないのだが、発狂すると、大斬りが当たらなくなる。そうなったら跳ばせて落とすに変えよう。



跳んでくれたらジャンプ大斬りだ。

実は彫刻もうまかった

王虎

斬肉大包刀を手離し、こともあろうに石柱で闘いを挑む王虎。竹を斬れないのは君ぐらいのもんだ。

担当：C・LAN

王虎のウリであった、豪快極まりない大斬り…残念ながらそれは失われてしまったが、武器を石柱に変え、パワフルさはなくともより小回りのきくキャラになっているぞ。

対戦における基本戦法

通常技は何を使っていくか

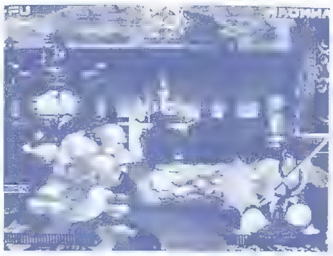
随分様相の変わった王虎の通常技…真サムではどれを使っていくべきか。

まず大斬り。前ほどではないがリーチはかなりあり、何より先を当てるようにすればガードされても反撃を受けない、というのが大きい。だがその分、威力は低めに設定されている。



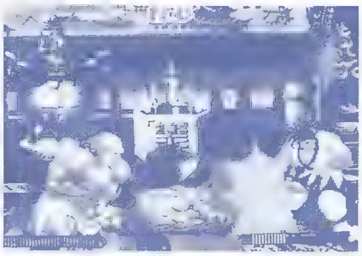
先を当てればガードされても反撃を受けない。跳ばれるとヤバイけど。

通常の折り合いでは、中斬りが使える。立ち、しゃがみともにリーチがあって使いやすい。ただし使いやすいというのは「王虎の持つ技の中で」という意味であって、出るまでに若干スキがあるのは否めない。



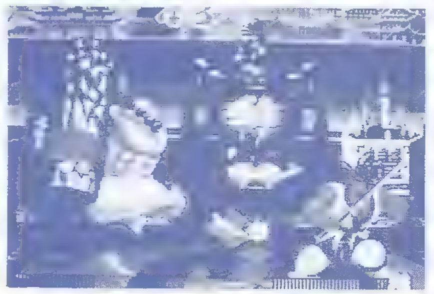
中斬りはなかなか使い勝手がいい。

しゃがみ大斬りは下段技になっており、当たれば転ぶしダメージも大きい。その点はいいのだが、近距離のしゃがみ大斬りという別の技があり、こちらはまるで使えない。近距離技になってしまわないよう出すときは間合いに注意。



当たればでかいしゃがみ大斬り。近距離では出さないように。

蹴り系では立ち小蹴りが使える。ペチペチとこの技で押していき、そこから中斬りにつないだり、ジャンプ中、大蹴りのけつで跳び込んだりして攻めを持続しよう。



この小蹴りがかなり使える。ペチペチ法も有効だ。

ほかの通常技では、遠立ち大蹴りのけつ（こればっか）が面白い。予想外に伸びるのでうっかりくらってくれやすい。反応されてくらうということはまずないだろう。しかしガードされると手痛い一撃を受けてしまうハメになるので多用は控えよう。見た目重視の技なのだから。



これが意外に当たるもんだ。けどガードされると…。

強烈な一発がない分相手にとっては攻めやすいだろうが、こちらも通常技が前よりは使えるものが多いし、また攻めやすいゆえの油断も生じる。そのせいで待たれにくくなっていていいと思う（なんだそりゃ）。

対空技はただ1つ

王虎の対空技は1つといっていい。それは気功旋風撃（斬ではない）だ。前よりさらに攻撃判定を持つのが早くなり、地上でガードされることはまずない。ひきつけすぎると相打ちになってしまうことがあるので早め早めを心掛けよう。前作でもかなり強い対空技だったが、真サムではそれ以上に性能アップしているぞ。



やっぱ対空はこれしかねー。

新技の使い方

王虎が新たに得た必殺技は2つある。

●気功大撲殺

この技は今いち使いづらいが、旋風撃なみに攻撃判定を持つのが早い。旋風撃を出そうとして、間違ってこれが出てしまっても対空技になる場合も少なくない。

この技が有効なのは、相手が少し離れた位置で硬直したとき。大技は出が遅くてガードされてしまうし、小技じゃ届かない、もしくは大したダメージにならない…そんなときにこれを使おう。具体的には三連殺や水月刀をガードした後などだ。

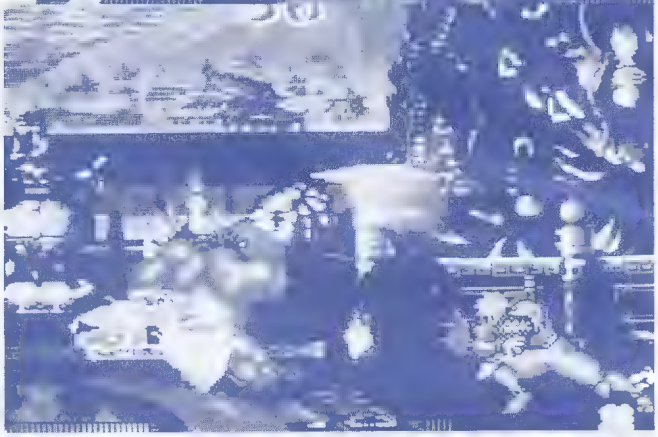
余談だが、大は3回転目の中段が無敵になっていて、プラズマブレードなどを抜ける

対戦、対CPU調伏指南

ことができるぞ。



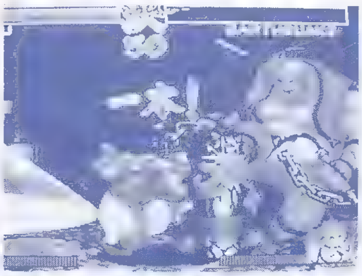
こんなときに反撃するには大撲殺が最適。



一応抜けられます。けど使い道あんのか？

●怒髪柱撃

自ら怒りをためるのはいいが、何せ体力が減ってしまう。怒るまでもほぼ無防備なので反撃されやすい。意図的に使うなら、怒った直後の無敵を利用するつもりで。屈辱対空としては最高の技だ。体力が少なくても、この技を使って死ぬことはないのでご安心を。これで削り殺すのは誰しも夢見るところ。



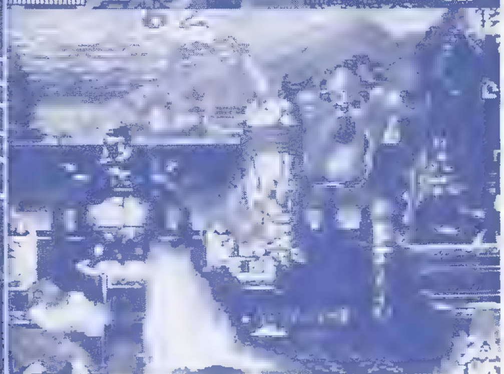
大爆天ではさみ込め

このたび気功爆転法を用いての「はさみ」ができなくなってしまった。さらに、端に追いつめての二択もできなくなっており（投げが小技に負ける）、さらに端に投げてしまうとすぐに柱が取れない。真・気功爆転法は、削り以外はややバクチ的な使い方をせざるをえなくなってしまった。ならば無理に使う必要はない。というワケで武器破壊技である気功大爆天の出番となる。

この技は、前作の大爆転法に似た軌道を持っていて、つまり「はさみ」が可能である。だが、柱のほうが早く着地してしまうため、爆炎の中に押し込むことはできなくなってしまっている。完全にガードを迷わせるための一発技としての色あいが強い。とはいえ狙わない手はない。もし決まれば、圧倒的優位に立てるのだから。ガードされたら、すぐにけつで跳ぶか、大足払いを出すかして回収に全力を尽くそう。

おりゃー、はさめーい。

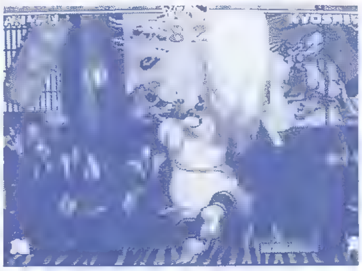




ガードされたら跳ぶか転ばすかして急いで回収だ。

また、怒りがたまったらはさむつもりで気功大爆天を出そう。ガードされてしまってもCPUはあまりしつこく武器を守らないので取らせてくれるぞ。

最後の削りには爆転法がよい。密着から小で出せば4～5ドット削れる。



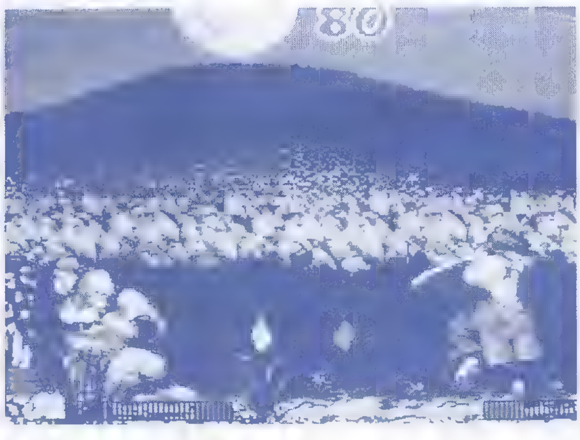
とにかく当たればでかい。

CPU戦での基本パターン

王虎のCPU戦は大きく分けて3通りのパターンがある。

①待つ

幻庵やチャム、ズィーガーは、黙ってても勝手に跳んで来る。それを待って旋風撃で落とすのだ。



勝手に跳ぶから旋風撃で落とす。

②跳ばせる

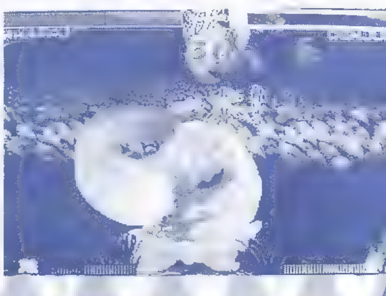
小足払いを遠間で出し、跳ばせて旋風撃。小足払いは決して連打しないこと。やられ判定がかなり前方に移動してしまうので、ズームアウトしていてもしゃがみ斬りなどをくらってしまう。①の3キャラに対しても、近寄られたら1発ずつ出して追い返そう。一応全般的に有効な方法。

③跳び込む

やみくもに大斬りで跳び込む。1回ガードさせたら今度は垂直ジャンプから大斬り。間合いが離れたら再び跳び込む、といった具合。かなり捨て身の戦法だが、特定のキャラにはこれがけっこう効く。もし大斬りが入ったらすぐに大旋風撃につなぐ。これだけで3段攻撃になり、相手が気絶することすらある。

十兵衛やガルフォードなどに有効。

小足払いで跳ぶ。あせらずじっくりと。



君は悪になりきれるか!!

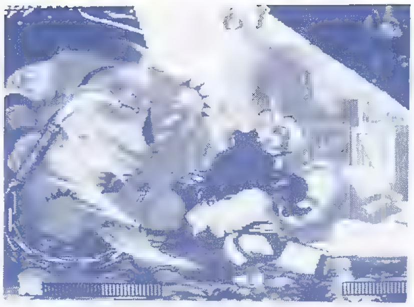
アースクェイク

こいつを使うのならば、やはり大味に闘いたいと思うハズ…。そんな人はとにかく大斬りについてよく考えてみよう。

担当：悪人MAN

アースの性能

アースクェイクは、前からそうだったのだが技をスカッてはいけない。とにかく、技一つ一つのスキがデカイので反撃を受けやすいのである。が、一発の重さと言ったら、そりゃ〜もうトップクラスなので覚えておこう。



はずすとこれが痛い!!

今回の大きな変更点と言えば、何度も書いているが投げられてしまうこと。くれぐれも、前のうらみを持った人に当て投げされないように気を付けよう。

ちなみに、アースクェイクは他のキャラにくらべて、投げられ間合いがせまく感じられるぞ。

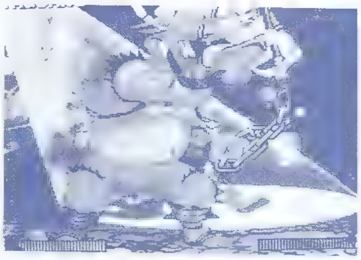
デカさを武器にせよ!! 知って得する対空技

とにかく、彼は地上の対空がしっかりしていないために、かなり跳びこまれやすいとされている(らしい)。ここでは、それぞれの対空技について少しふれてみたい。

ここで一番最初に挙げられてくるのが昇り小キック。この技は威力が低いためあまりお勧めできないが、シャルロットのジャンプ大斬りに一方的に打ち勝ったり、十兵衛の昇り中斬りを上からつぶしたりとけっこう強い。武器がなくなったときにはかなりオススメな対空技である。

して、武器があるときにはどれを対空にするのか?それはやはり垂直ジャンプ、もしくは逃げジャンプの中斬りだ。この技は、べつに小斬りにしても変わらず落とせるのだが、攻撃判定が横に長く、相手の技はほとんど落とせるのでガンガン多用していこう。

相手がめくりぎみに跳んできてこちらのジャンプ攻撃もすべてつぶされてしまう場合。このときは落ちついて近距離の立ち中斬りを使ってやろう。



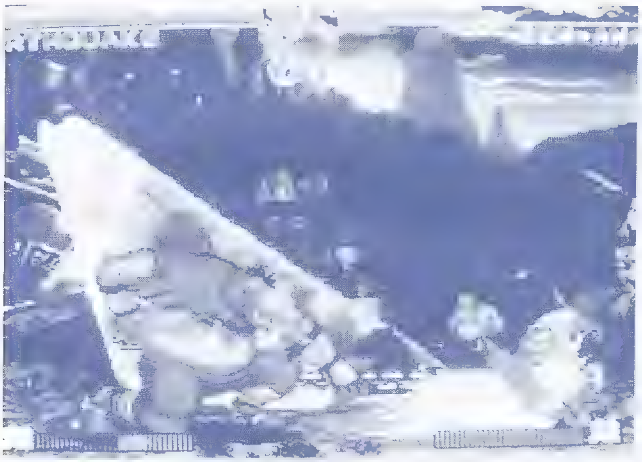
ちょんまげではない。めくりはさせないぜ。

カマが頭上から出てくるため、ほとんどの攻撃はそれにひっかかってしまうといったわけ。

だが、それはキャラごとによってタイミングが違うのでジャンプが低いやつは早めに中斬り、高いやつは遅めに中斬りとまずは大まかに覚えて、本当のタイミングは実戦で身に付けていこう。

大斬りの決めどころ

アースクェイクの大斬りは、どれもかなり強力。それは、ほとんど飛び道具と同じに考えてもらうとわかりやすい。



どちらもズームで当たる。



こうなるとダメ、読まれるな!!

メインで使われる大斬りは2種類あって、一方がしゃがみ大斬り、もう一方が(遠)の立ち大斬りである。リーチはどちらかと言えば立ちのほうが長く、立ちが3発入る位置でしゃがみを出しても、2発、もしくは1発しか入らない場合もある。

だが、そのリーチの少々みじかいしゃがみ大斬りも、相手は立ちガードすることができない。3発入れば立ち大斬りよりも強いダメージをあたえることはうけあいだ。

では、どちらをどういったところで使うかを見ていこう。

●立ち大斬り

牽制、相手の飛び道具と相打ちOKで、遠間での大斬りのスキに、遠距離の対空など。



飛び道具を切りつつ斬れ!!

●しゃがみ大斬り

飛び道具以外の必殺技後に、近くで飛び道具をガードさせられたとき、うまく相手の武器を受け返した場合、気絶、連続技としてジャンプ中斬りもしくは大キック（ケツ）から…。

対戦、対CPU調伏指南

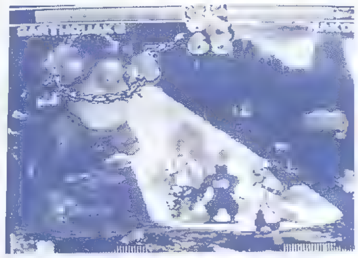

この後はしゃがみ大斬りでしょ。

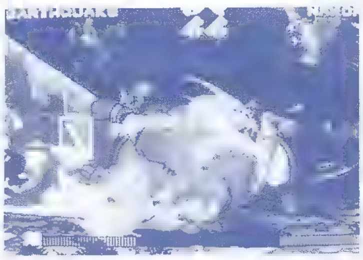
だいたいこんなものだが、後はどちらも起き上がりに重ねたり、着地に重ねたりするという感じだ。
ほかの小技、中技は、主に相手と近くにいるときの斬り合いで使う。中でも、しゃがみ小キック、しゃがみ中斬り、立ち中斬りは、相手が技を出すその手先からつぶしてくれるので使ってみよう。小斬りがとどかなくなったぐらいのところで出すといい。


マジで長いし、しゃがみだと決まれば転ぶ。

デブの…必殺技とは

何を隠そうこいつの必殺技は削り技ばかりだ。画面端ならばファットブレスの大で行き、画面中央ならばファットチェーンソーの大で突っ込むとすごい。両方とも立ち小斬り1発分は楽にいけるぞ。だが、どちらもガードされると、相手の大斬りを喰らうほどのスキがあるので、最後の削りとして使おう。
ファットチェーンソーは、B+Cボタンの小ジャンプよけからだと技が出やすい。知っておくと便利だ。
分身に関して一つ言いたいのだが、この技は相手が体力勝ちなどしていて、逃げモードになっているときに有効!! 実は2人になった後、相手は勝ちをあせって立ちガードしていることが多いからだ。こんなときは、もろにしゃがみ大斬りを入れてやろう。
しかも今回は、敵がこちらの本物に対しても背を向けるのでさらにあせる。多用はぜったいXだが、2試合に1回ぐらいで使うと面白いように決まるぞ。分身したら跳んでくる相手は、そのまま逃げ中斬りなどで落とすのが得策。
ところで、武器破壊技のアースガッテムなんだが、遠くから出したのでは対戦相手が眠ってないかぎり決まらない。どうしても決めたければ、分身して出してみたり、相手のジャンプ攻撃がスカッて当たらなかったときなどにねらおう。起き上がりに重ねるのなどはあまり進められない。


ピョンとはねてから…

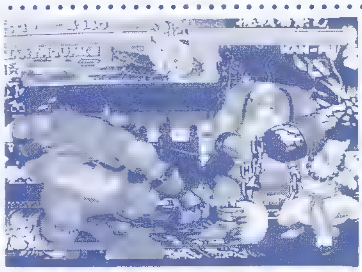

おお、こりゃ便利だ。

対戦のP・S
アースのケツ投げは真になっても強い。たとえば、ガチガチに固まっている相手にならば使ってもいいと思う。垂直ジャンプでほとんど逃げられるので、こりゃハメではないですよ。そこを頭に入れて、相変わらずのファイナルウエポン、ケツ投げといっしょに君も遊んでみてくれ。

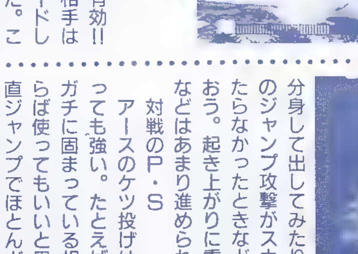

この後は、投げかしゃがみ大斬りの二択。

対CPU 大斬りゃ、こりゃりゃ…

まず、この戦法は使用できる敵キャラ全部に使えるので覚えておこう。
パターンとしては、分身してしゃがみ大斬りを出すだけのもの。とても簡単なのだが、以上のことを覚えて闘いに入ろう。


これが大事、しゃがんじゃいけない。レバーからは手をはなせ!!

アースクェイクの分身した後、この時に立ち大斬りを出すとしゃがみ大斬りのグラフィックと性能になる。これはどうゆうことか? 一つは、レバーを下に入れずにしゃがみ大斬りがでるので、CPUがレバーに反応して跳んでこないと言うことだ(たまにはくるけど…)。
それに、自分がしゃがむ動作をキャンセルしてるので、その分スピードも上がっているし。何より同時押しに集中できる点も利点の一つ。まあ、悪いところの見あたらない技の出し方だろう。
くれぐれも、分身なしでしゃがみ大斬りだけ、なんてことはしないように。かなり手痛いジャンプ攻撃を喰らうぞ。
キャラの中で、牙神、王虎、アースクェイク、狂死郎はスタート直後に、一回しゃがみ大斬りをガードさせてから分身すると完勝度が上がる。
ほかのキャラはスタートしたらすぐに消えてOKだ。
ちなみに、チャムチャム、和狆、半蔵には注意!!たまにジャンプでよけてくるので、そうなったら消えずに、相手のジャンプにもしくは歩きに合わせて立ち中斬りを出そう。3発～4発で分身すると固まるようにもどるハズだ。
アースクェイクは、今回ははっきり言って強い。CPUも楽だしいいことずくめの彼だ。みんな楽しく使ってやろう。


え～いしずまれ。

殺しちゃる〜

不知火幻庵

必殺技の使いどころが難しいが、通常技の性能は今までどおり強いままだ。

担当：不知火友の会　KKYーいなりん

幻庵の特性について

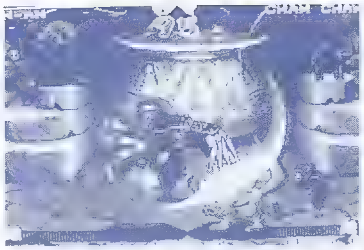
通常技の中ではしゃがみ小・中斬りの強さが目立つ。立ち斬りよりもしゃがみ斬りのほうがリーチが長いというのを覚えておこう。

しゃがみ蹴りのスライディングは出るのが早く、使いやすい。間合いを少しだけ素早くつめるのに役立つ。

ジャンプ大斬りは前作と変わって、地上の敵に非常に当てやすくなった。相変わらず対空技として重宝する。

新必殺技の爪つまみは、CPU戦ではかなりの威力を発揮する。しかし対戦では逆にほとんど役に立たない。

脱皮も出てくるまでにバレバレで、逆にダメージが増えるというケースが多い。



大斬りが地上の敵に当てやすく

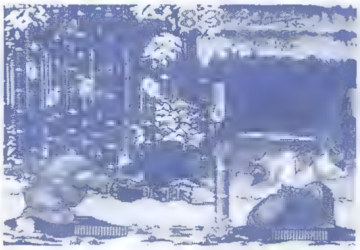
CPU戦について

基本戦法はしゃがみ小・中斬りで牽制しながら待つ。しゃがみ斬りの先のほうが当たる間合いでチクチク突いて、相手の技の出がかりを潰していくのである。

跳びこんできたときの対空技はいくつかを使い分ける。

ジャンプ大斬りはもうおなじみ、相手のジャンプを見たら素早く反応することが大事である。ただ、ジャンプ攻撃の強いシャルロットにはジャンプ中斬りを、チャムチャムと幻庵と和狆にはジャンプ中蹴りを使ったほうがよい。

地上の技ではしゃがみ大斬りがよい。多少早めに出さなければならないが、なかなか強い。立ち大斬りでもよいのだが、遠距離技になってしまうのがこわい。近間で跳びこまれたら、下をくぐって立ちorしゃがみ大斬りで返す。



使用頻度の高いしゃがみ斬り。



狂死郎などに威力を発揮する。



実は強いジャンプ中蹴り。

超奥技 永久気絶パターン

幻庵には、CPU戦に限りお手軽パターンがある。これは爪つまみを使ったものなのだが、なぜCPU戦に限るかというと、CPUは爪つまみをくらったときに時間いっぱい気絶していてくれるからだ。

ただ、爪つまみの後は幻庵もかなりの時間硬直している。ここでダッシュを取り入れるのである。

つまり、爪つまみ→ダッシュ大斬り→2段目をキャンセルして爪つまみ→ダッシュ大斬り…というように繰り返すのである。

別に始まりは爪つまみでなくても構わない。地上にいるCPUに立ち大斬りやしゃがみ大斬りが当たったら、キャンセルして爪つまみを出してパターンにもっていく。

また爪つまみによる気絶ではなく、本物の気絶がまざるときがあるが、このときも気にせずダッシュ大斬りを当て

ダッシュ大斬りを当てて、

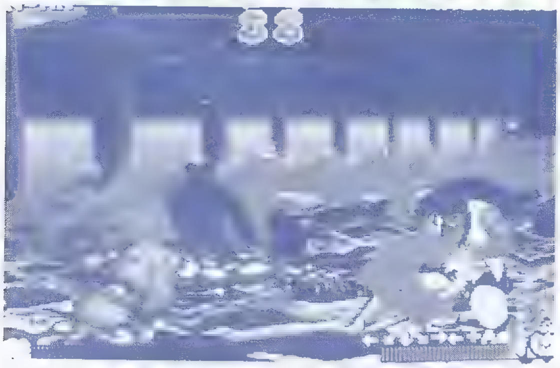


爪つまみが当たったら、





この2段目にキャンセルをかけて、



爪つまみでふりだしに戻る。

対戦、対CPU調伏指南

ればよい。

ただ、このパターンはチャムチャムには通用しない。ダッシュ大斬りが1段目しか当たらないので、キャンセルして爪つまみを出すことができないのである。

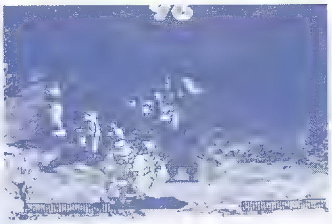
対戦について

対戦における基本戦法は、やはり立ち小・中斬り、しゃがみ小・中斬りをメインに使っていく。こちらの爪の先がギリギリ当たるくらいの間合いでチクチクと突いて、相手の技の出がかりを狙っていく。

威力は中斬りのほうがあるのだが、技の戻りに小斬りよりもスキがある。相手の跳びこみなどに対して素早く反応したい幻庵なので、空振りしてしまうと結構こわい。小斬りを多めに使って、中斬りはたまにまぜるようにして、相手がスキをみせたときなど確実に技がはいるようなときにも使っていきたい。



ザクッと斬る。



確実にガードして、

相手がかなり大きなスキをみせたときは、威力のある遠距離立ち大斬りを当てよう。忍者のうつせみをガードしたあと、などがいい例である。

ちなみに前作で可能だった遠距離立ち大斬りの残像キャンセルができなくなっている。ほとんど意味がなかったのであまり気にならない。

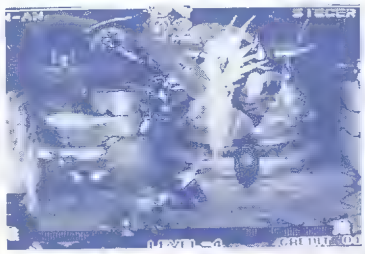
垂直ジャンプ小蹴りが前作と変わって、下降中に出せば地上の敵に当たるようになった。登りで出せばあいかわらずスカるので、相手の起き上がりを攻めるバリエーションが増える。

相手が跳びこんできたときは、状況によって対空技を使い分ける。

素早く反応できるときはジャンプ大斬りで返す。威力もあるし信頼性も高い。ただ、判定が強くてリーチのあまりない技を多用してくる相手には、ジャンプ中蹴りを使ったほうがよい。



当てるカスカすかお好きなように。

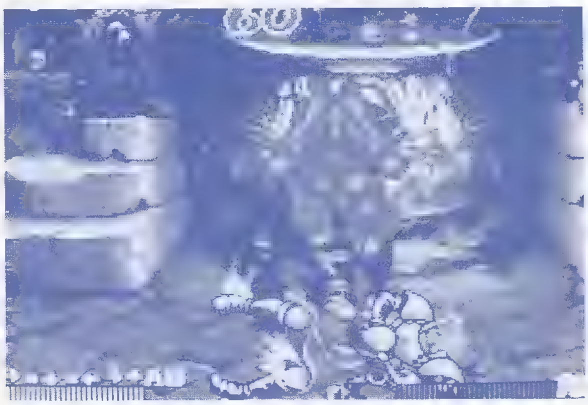


こんな感じで当てるように。

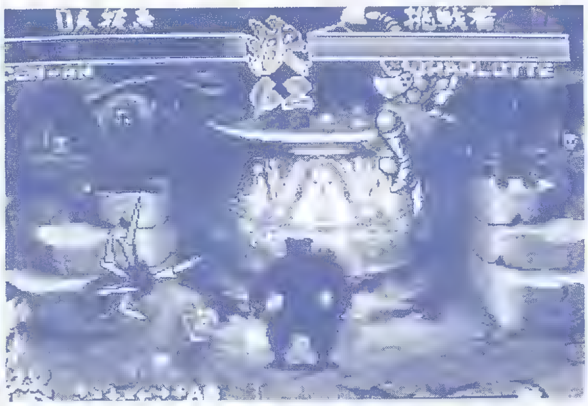
また、こちらのジャンプ大斬りなどを読んで上のほうで技を出す相手には、しゃがみ大斬りを使う。多少早めに出さなければいけないが、間合いとタイミングが合えば信頼性がかなり上がる。相手のジャンプをくぐれるようなときは下をくぐってしまったほうが、さらに信頼性が上がる。

究極対空技として、武器破壊技のM・D・Cがある。幻庵の対空技の中ではもっとも信頼性が高いのだが、いつでも出せるわけではなくコマンドが長いという欠点がある。

しかしM・D・Cを決めるシチュエーションはかなり少ない。狙って出せるようになれば相手に対してかなりの脅威になるだろう。



迷わずM・D・Cだ。



怒り状態ならば、

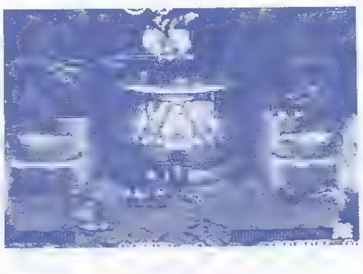
必殺技はどれも使いどころが難しい。

毒吹雪は出したあとのスキが大きく、相手が見てから跳びこんできても技をくらってしまうことがある。相手の起き上がりに重ねたり、たまに牽制の意味で使うぐらいだろう。

肉転突きは前作と比べて威力がかなり弱くなり、ガードさせて削る量も少なくなってしまった。ガードされてしまうと手痛い返し技をくらってしまうので、無理に使うメリットが少ない。

幻庵脱皮、幻庵うつせみ脱皮に関してはこれまた使いどころが難しい。下手に使っても簡単に返されて、ダメージが増えてしまう。ただ忍者とは違って、ガードさせれば体力を削ることができる。

爪つまみも技を出したあとのスキがとても大きくて、使いづらい技である。ガードさせたときはもちろん、技が当たっても幻庵の硬直中に相手の気絶が解けて、硬直中に相手の技をくらってしまうことも多い。跳びこまれてしまっても、はいサヨナラである。



こうなるともうおてあげ。

幻庵の必殺技すべてに共通して言えることは、どの技も多用することができず、最後に削り殺すぐらいが有効な使い方である。

正義のアメリカン忍者

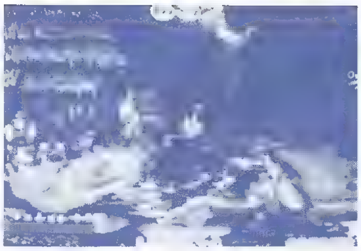
ガルフォード

愛犬パピーとジャスティスブレードで敵をなぎたおせ。

担当：Ace

まだまだ成長忍犬パピー

ガルフォードの最大の特徴は、やはり犬。パピィだ。その犬の動きは多彩で、今回は空から降ってくるようにもなった。それと、一度犬が出きってしまえばご主人様がダメージを喰らおうとも最後まで突っ込んでいくようになった。前作ほど主人想いの犬ではなくなったようである（良い意味で）。しかし相変わらずスキはデカく、特に武器破壊技はくらい判定こそ小さいものの、この硬直時間は異常だ。使いどころは考えていこう。



いつまでも主人に甘える犬ではなくなったようだ。

そして、肝心のご主人様のほうは、動きは忍者らしくなかなか速く（偏見なイメージ）て良いのだがリーチの面でかなり損をしている。しかも同じ忍者の半蔵よりも実はリーチが短い。半蔵は一歩踏み込んで技を出している感じだ。

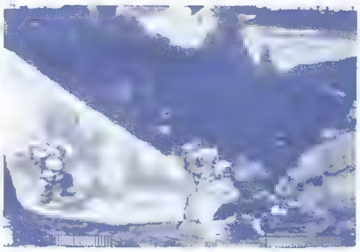
必殺技は数多くあるがすべてを使うわけではない。特に、リア・レプリカアタックだけは何があっても使ってはいけない。敵の技のスキがなくなってからしか降ってこないのだ。その上削ることもできず、さらにはスキがとんでもなくデカい。何のためにあるのか、ガルフォード最大の謎だ。ヘッド・レプリカアタックも同様だが、マシンガンドッグとのからみでのみ、使用を許される。プラズマブレードもスキが大きいので使うところは考えよう。シャドーコピーはその人のプレイスタイル次第。



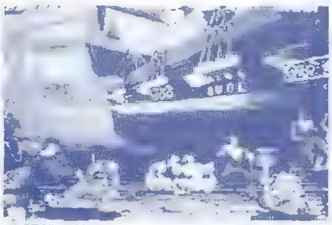
ガルフォードはとどかないが…



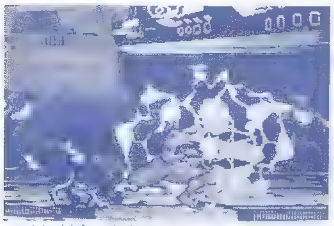
半蔵はとどく。アウチ！



ちょっと使えんね。



遠距離で使おう。



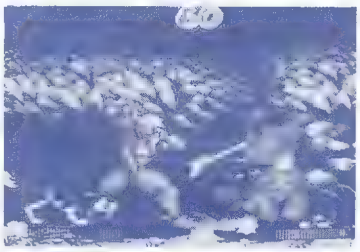
たまに対空にもなる。

そんなこんなで、ガルフォードは犬系の技とストライクヘッズが主体になる。中間間合いでのダッシュストライクヘッズは必須だ。ダメージも前作より多くなったので相手にバレない程度に多用しよう。

あと、やはりガルフォードは怒り状態だと界○拳でも使ってるかのような強さを発揮する。一つのチャンスも逃さないように気を配らせよう。

対人戦ガルフォードの基本的有り方

ガルフォードの第一の攻めは足払い。そこからいろいろな技につなげていく。～キャンセル犬、～中斬り、～ダッシュストライクヘッズ等バリエーションは多彩だ。前作のように遠距離立ち中斬りにキャンセルがかからないので代わりに立てられたのが足払いなのだ。小、中足払いにキャンセルをかけたり、連係技などで攻めていこう。

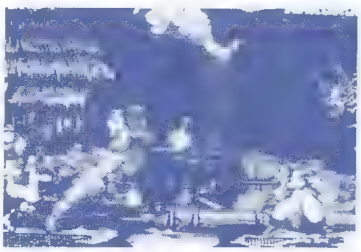


キャンセル犬は攻撃の要。

中距離はダッシュからの攻め、遠距離ならプラズマブレード、レプリカドッグなどで様子を見よう。

ダッシュからの攻め

ダッシュをしたらストライクヘッズと決めつけてはいけない。ダッシュからレバー一つでいろいろな行動がおこせるのを利用して、ダッシュの速い忍者ならではの攻めを見せよう。



ダッシュで近づいて…



返そうとしているところに大斬り（後キャンセル犬）だ。

ダッシュ技は、ダッシュして後ろにレバーを入れて技を出せば出るのだが、遠距離技だとキャンセルのかからない忍者にとってうれしいことに、ダッシュ技は近距離の攻撃になってくれる。ダッシュから中、大斬り犬が（中だと連続技にならない）出せるのはうれしい限りだ。斜め後ろにレ

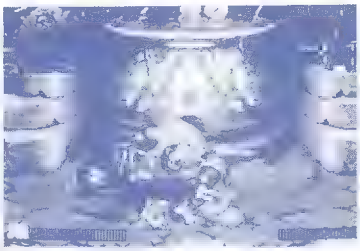
対戦、対CPU調伏指南

バーを入れればしゃがみ技も出せる。しゃがみ大斬りや足払いなども使えるぞ。
　他にも使える技もある。ダッシュキャンセルジャンプ登り（逃げ）大蹴りがそれだ。



逃げのほうが安全。

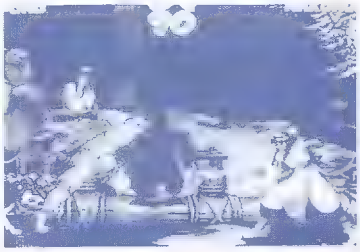
逃げ大蹴りだと入りにくいが、登り蹴りは全キャラ共通で入るのでなかなかよい。登り蹴りが当たってボーッとしているような相手ならそのまま着地にストライクヘッズを入れてやろう。ちなみにこのとき右にジャンプをしていたら右向きにコマンド入力を行うこと。着地と同時ではまだふり向いていないのだ。しかもたいていの相手なら投げ間合いの外から吸い込むことができる。相手か空中で返しさえしなければ、まず勝てる。これは登り蹴りをガードされても（むしろされたときこそ）有効な技だ。



ストライクヘッズが大でも大は間合いがせまい入る。



空中で返すのはムリ。



さあ、ここからどう攻める？
　この、3つの技を駆使して中間間合いの闘いを制そう。

知って得する対空技

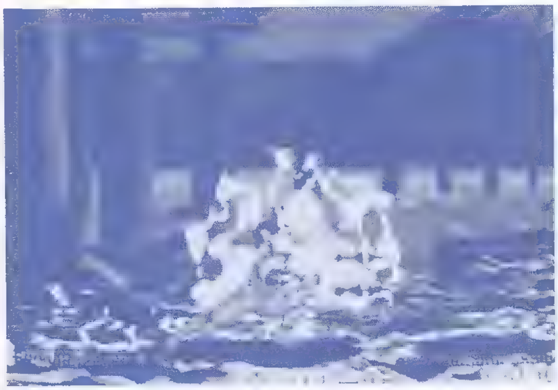
まずは弱くなった近距離立ち大蹴りの代わりに使われる対空技を考察してみよう。
　まず筆頭として登り斬り、蹴りがくるのは当然として、ほかに使えるモノとしては「風車斬り」「プラズマブレード」この2つ。タイミングとしては、例えば覇王丸のジャンプでいえば頂点に達する瞬間にこちらが技を出す。というぐらい。シャルロットなどのジャンプの速いキャラ相手には使いづらい。ちなみに、風車斬りとプラズマブレードの違いは、風車斬りがやや真上から降ってこられたとき、プラズマブレードが少し前におちそうなとき、だ。ただプラズマブレードは多少相打ちが多い。



かなり信用度ガタ落ち。



風車も使えることも有り。

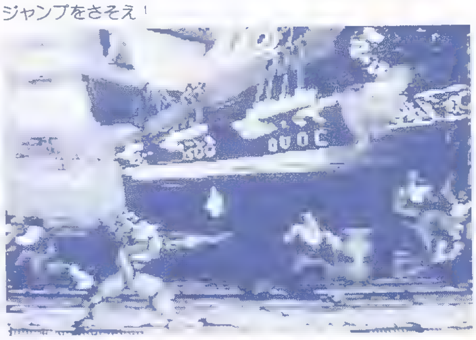


前傾姿勢の形になると強い。



次点は遠距離立ち大蹴り。

　そして立ち蹴り系はある程度使えるかな、といったところ。遠距離蹴り技は大中小すべてにおいて相打ちが多いが、そこそこ使える。少なくとも風車斬りやプラズマブレードよりは反応してから出せる。しかし一方的に負け、さらにカウンターダメージになることもあるのでこんな技で返すのだったら登り技で返そう。登り技なら垂直や逃げにちょっと変えるだけで弧月斬にも勝つことがあるほどだ。

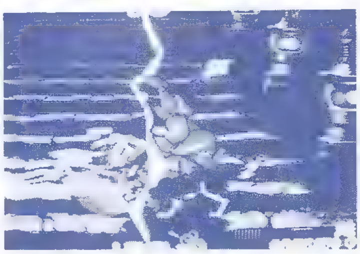


ジャンプをさそえ！

　それと考えられるのは、レプリカドッグだがこれは先読みもいいところ。出してくらってくれればラッキーだ。しかしそのジャンプをさそうためにもラッシュドッグ等で攻めることは重用だ。

稼げ！ストライクヘッズ

　ガルフォードはほとんどストライクヘッズだけでCPU戦を勝ち進んでいける。ダッシュストライクヘッズ、すかしストライクヘッズ、当てストライクヘッズなど。ストライクヘッズだけで勝ち進んでいける。ダッシュストライクヘッズはダメージが少ないので稼ぎに使う。すかしストライクヘッズは登りで小蹴りを出して着地に吸う。これはアースクェイクほかに使う。当てストライクヘッズは登りに大蹴りを当てて（ガードさせて）着地に吸う。すかしも当てもめくるようにジャンプして、跳び越しても跳び越さなくても跳んだ向きにコマンドを入れること。これでほとんどのキャラは勝ち抜ける。



CPUはストライクヘッズ。

　覇王丸と幻庵だけはちょっと違い、覇王丸はジャンプ小蹴りで跳び込んで小足払い→立ち中斬り、の繰り返し。近いときはバックダッシュでさがろう。幻庵はしゃがみ大斬りを間合いに入ってきたら出す、それだけでOKだ。もうクリアは近いぞ。

ダッシュもずを華麗に決めろ!!

服部半蔵

地味なようでいてカッコイイ技を多く持つ半蔵、それだけでなく確実に強くもなった。これからは攻めの時代だ！

担当：C・LAN

服部半蔵は、持ち前の高い機動力を生かした闘い方をすることになる。地上では立ち中斬りをメインに爆炎龍やダッシュを絡めて時には固く、時には強引に相手を攻め立てていこう。

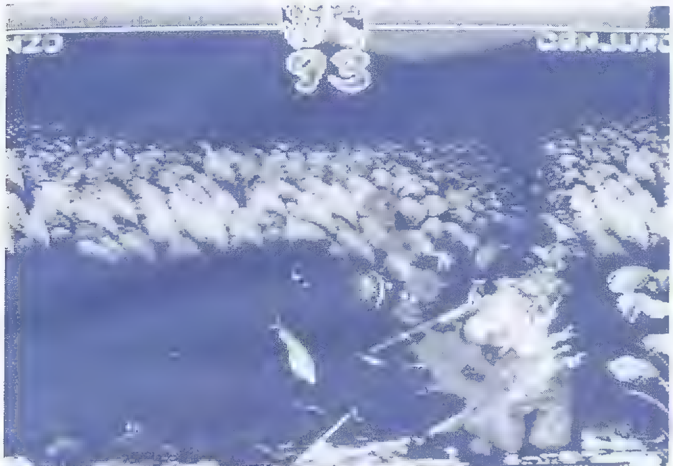
対戦における基本戦法 地上戦では中斬りを

立ち中斬りは前方に大きく踏み込んで斬るため、かなりのリーチを誇る通常技だ。この技をメインにチクチク押すのは前作通りだが、1つ注意してほしいことがある。

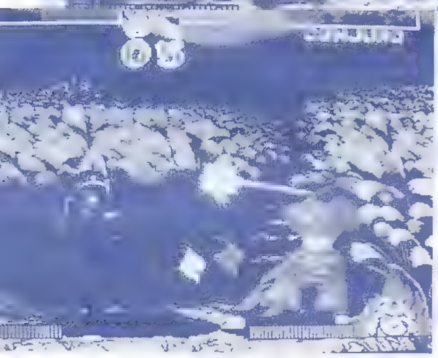
それは「空振りしてはいけない」ということだ。出るのは早いが戻りが遅いため、空振りすると格好のカウンターの対象となってしまうのだ。

また、本作では中斬り（遠距離）にはキャンセルがかからなくなっており、残像を用いたフェイントもできなくなっている。使用頻度の高い技であるのは間違いないが、必ず届く範囲で出すようにしよう。

このほかには、立ち小、中キックや大足払い、小斬りなども混ぜ、バクチ技としてしゃがみ大斬りも使っていこう。



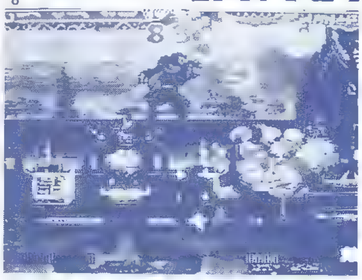
中斬りは空振りしないように出すこと。



立ち蹴りは相手の出鼻をくじくのに使える。

対空技を覚えよう

対空技として最も信頼できるのはジャンプ斬り。それも小か中がいい。相手との間合いや状況に応じて、ジャンプ方向を臨機応変に使い分けていこう。



対空技はこのジャンプ中斬りがメインとなるだろう。

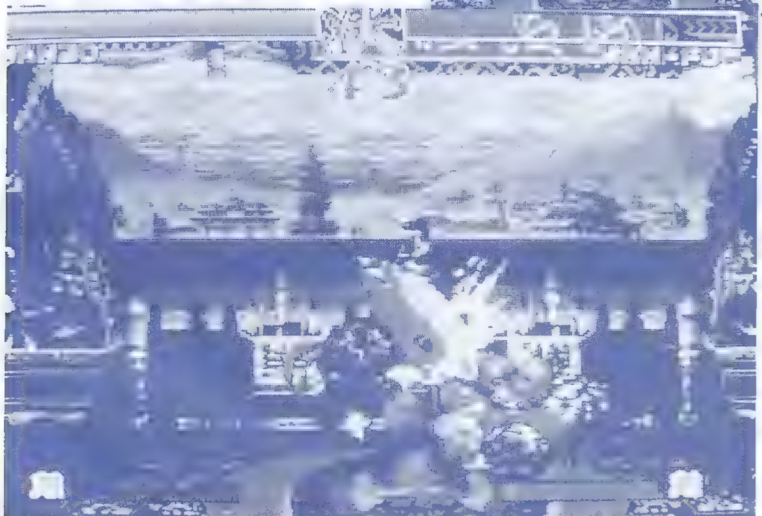
爆炎龍を撃ったあとなど、完全に先読みしている場合はジャンプ大斬りも狙える。もしヒットしたら、その着地にもず落としをかけるという手もあるぞ。

大キックは近・遠ともに上方を向いているので対空技として使えそうだが、実は判定が弱くて意外に使えない。斬り系の技で跳ばれたときには使用を控えたほうがよい。

このほか、遠距離立ち大斬りが対空技になる。見落とされがちな技だが、遠距離から跳ばれたときは絶大な効果を発揮する。1つ注意するのは出すタイミング。対空になるのは2回転目なので、かなり早めに出さなくてはならないのだ。使う機会はそうないと思うが、覚えておいて絶対に損のない技だ。

このぐらいのタイミングで出しておくと…





2回転目が対空になる。前作でも使えたね。

ダッシュをうまく使え！

真サムになって、新たに使いこなす必要が出てきたのがダッシュだ。

前作でも奇襲としてダッシュもずが使えたが、一定距離を走らないと止まれなかったために反応されやすかった。

ところが今回はダッシュをいつでもやめられるようになったため、かなり有効度が上がった。具体的にはダッシュもずがより使える（だけでなくよりハデにもなった）ようになったということ。吸い込み間合いも広いので、通常技でガードを堅くさせた後など、狙いにいく機会は多い。また、大斬りや武器破壊技を空振り、もしくはガードした後にも有効だ。

あるいは、遠間からダッシュし、近づいたら前転で突きをかわしてノーマルもず、といった方法も考えられる。

そして真サムならではという戦法が、小爆炎龍を追いかけていくというものだ。

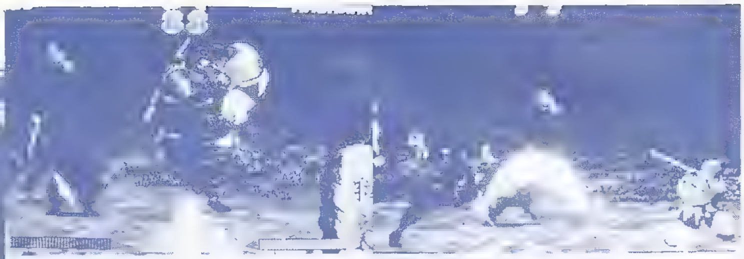
ズームアウトするくらい離れた位置から小爆炎龍を出してすぐにダッシュで追いかけると、爆炎龍を追い越すことができる。これを用いて、素直にもずをかけるか、追い越す寸前で斬りを出すかという二択が有効な戦法となる。ただ、そういう状況を作ることのほうが難しい。爆炎龍を跳ばれてもアウトだ。爆炎龍を1回当てた後など、こちらが余裕を持って動けるときに使

対戦、対CPU調伏指南

おう。モズはすべて大でかけること。

手前で止まって燃やすか…さーてどっちにしようかね。



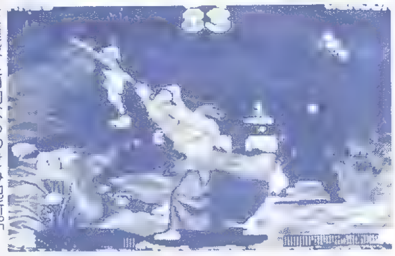


追い越してもずをかけるか…

小爆炎龍をダッシュで追いかける。ここから…

真・必殺技の使い方

半蔵は完全な新技というのは持っていないが、性能が変化したものがいくつかある。
まず烈風手裏剣が烈風手裏剣・改となり空中専用の飛び道具になった。だが、遠間での牽制に用いるぐらいで、これだ!!というほど有効な使い方は見つかっていない。ズームアップした状態ではガードされると危険。
うつせみ系の2種は、まず天舞が落下方向を左右に制御できるようになった。とはいえやはり反撃を受けてしまう（一応前作よりは受けづらい）ため多用は禁物だ。地斬のほうもガードされると反撃されるので、三連殺など確実に相手が攻撃してきそうなときに使おう。
影分身は2体になってしまったが、出現後すぐに動けるようになったし、相手が間違ったほうを斬ると爆発するようになったため、前作より使える技になっているぞ。



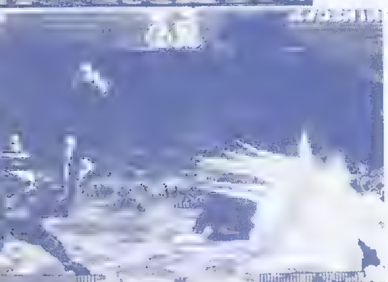
三連殺に有効なうつせみ地斬。「1つ」で止められるとヤバイ。

武器破壊技について&対CPU戦の基本

半蔵の武器破壊技、天魔覆滅は、実はかなり使える技である。攻撃判定が出るまでは確かに時間があるが、一度コマンドが完成してしまえば必ず出る。つまり、出しかけた攻撃をくらった場合、まず相打ちになるのである。また、爆炎の出ている時間が長いので、上を越えてくることも容易ではない。
結論からいうと、たまったらガンガン出していっていいということだ。



うげー、出かかりにくらっちまったっスー。



なんてのはウソ。これぞ肉を断らせて骨を断つ!

半蔵のCPU戦は、次の2つの戦法がわかっていれば楽に勝ち進んでいくことができる。順にそれらを説明していこう。

①爆炎龍→ジャンプ大斬り

ズームアウト時に小爆炎龍を出し、相手が跳んだら即座に反応してジャンプ大斬りを当てる。爆炎龍を撃った後、相手がボーッとしていればまず跳んでくる。後ろに下がっていったらガードするぞ。
ほぼ全キャラに有効なのでバンバン使うべし。端に追いつめられたら三角跳び＋バックダッシュで間合いを開けるか、②のダッシュ投げをするといい。

②ダッシュ投げ

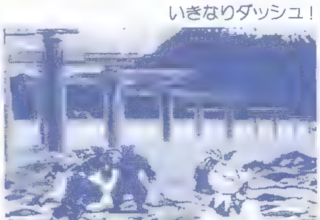


離れて小爆炎龍を出し…

文字通り、ダッシュして投げる。ラウンド開始直後はほぼ全キャラに。ナコルル、幻十郎、和狆、チャムチャムには最後までいける（ことが多い）。
いずれにせよまずスタート時に投げ、バックダッシュで間合いを開けて①の爆炎龍↓ジャンプ大斬りに持ち込むようにしよう。そこで追いつめられたときの選択として、ダッシュ投げも組み込んでいくとよい。基本的には中or大蹴りを使い、追い詰められたときのみ中or大斬りで逆に投げるようにするといい。もず落としはなぜか返されることが多いので、確実にいくならばやはり通常投げがいい。

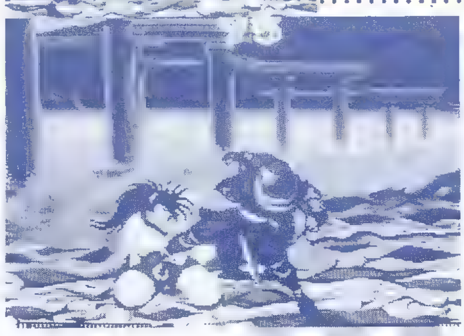


ジャンプを半分読んで斬るのだ。



いきなりダッシュ!

このほかには、やや消極的だが、近寄られたら小蹴りなどで追っぱらい、跳ばれたら素早く反応してジャンプ中斬り、という方法もある。ジャンプ中斬りは空中投げに勝手になってしまうときもあるぞ。
①、②の2つのパターンがわかっていれば、けっこう楽に進めていけるので、半蔵は最初の12人を抜くのは楽な部類に入ることと思う。
ちなみに1、2人目は弱いので、無理矢理跳び込んで（大斬りで）いくだけでも勝てるぞ。



そして投げ。ラウンド開始と同時にきまりやすい。

なになに

真・侍魂発売記念
ミニマムアイランド

15匹が斬る

担当・山さん



⬆（東京都　青島麻紀君）



➡（東京都　老人倶楽部さん）



➡（愛知県　沙門修壱君）



➡（兵庫県　蚕中彼方ちゃん）



⬆（北海道　TAKE-OFF！君）

日本人の心!! 君もサムラえ

11月2日（水）－僕はかつてないほど緊張し、ゲーセンのドアを押し開けた。

ゴツン、「いてっー！」「あっゴメン」…たく、出るんだったら出るって言えよ…ブツブツ。まぁ今日のところは見逃しておこう。名も無き少年よ（何様じゃー！）。

さて、我が求める芸夢はいずこに…。

「光翼陣！」「あったまきたぜー」ドバシッー！「貴様などに屈するとはー！」…あ、あった！「真・侍魂」！う、う、この日をどんなに待ち望んだことか…。

よりによってセンター試験二カ月前のこの大事な時期に出やがって…！フッ、まあいいさ、真実の愛とは棘の道…これしきの苦難、乗り越えてみせようぞ！（救いようのない大バカもの）

さあ、我が銀色の魂よ、炎となってほとばしれ！

「あっ、こまかいのないや…」

チッ、こんな時に何たる不覚…。まあよい、お楽しみは後にとっておくものさ。

チャリチャリーン（両替の音）。さあ、今こそ我が闘いの開幕の時！いざ勝負！…ってあれ？なんだあのガキ…くっ、席を取られてしまったようだ。ならばいきなり対戦台に入るとしよう。

くっくっくっ、私のシャルロットにかなう者など、（このゲーセンには）いるハズがない！…よね？

さあ、私の番だ。相手は右京か。少々やな相手だ。しかし、苦手な相手を倒してこそ、武士の道ーさァ来い！

「ヤッー」「ハッー」「トライスラッシュー」ふふふ…調子がいいぞ…よし！気絶したな！ここは大スプラッシュファーントで…あれ？で、出ない!?くっ、まあよい、それなら恐怖のジャンプ大斬りで…

「たあっー」と、その時。

立ち直った幽霊カラーの右京がひと言。

「もう…許さん！」

スカッーしまったぁ、怒った瞬間は無敵だー！

あせりまくる私は、ついついボタン連打…「スプラッシュファーントー！」だあ～なんでこーゆー時に！しかし、時すでに遅し…。

「つばめ六連ー！」

ズダダダダーとコマのごとく回転する右京。それは私の赤シャルを直撃。砕け散るラロッシュ。

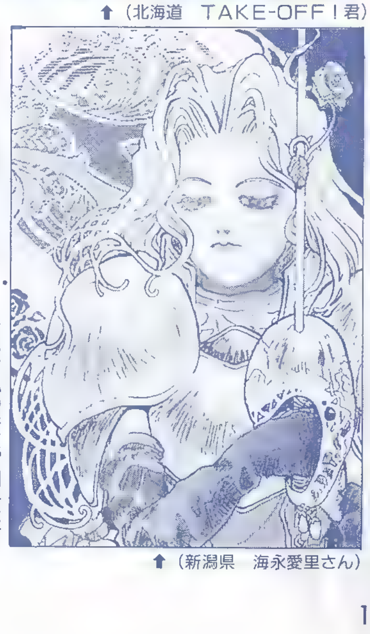
「勝負ありー！」

虚ろな目で増殖したグルーピーを見つめ、僕はフラフラと出口へ向かった。

ゴツン…「あ、ゴメン」ぶつかってしまったのは、さっきの少年だった。

くっ、きっといつかあの右京を見返してやるー！

（大分県　坂崎竜白君）


⬆（新潟県　海永愛里さん）

サムライニッポム！
真・侍魂、読者ちゃんの声

よーやく家の近くのゲーセンにも真サムライが入荷！いつもは閑散としている店内の人口密度は10倍近くも膨れ上がり（ちょっと水増し）、客の熱気で超暖房状態。

対戦台で1組しか入らなかったせいで、台の周りにはギャラリーとも順番待ちともつかぬ人々がひしめきあい、画面を見るのすら困難な状態だ。

待つこと30分、やっと私の番が回ってきそうになったが、私の前でプレイしている右京がなんだかやたらと強い。1人抜き、2人抜き、あれよあれよと言う間に5人抜き。

なかなか強者の右京だったので、もっと勝ち進む様を見たいような気もしたが、私は1秒でも早くイスに座ってコインを投入したかったのだ～。その右京に対して「がんばれー」という気持ちが入り交じる。

一人で悩んでいるうちに、右京は惜しくも負けてしまった。ようやくイスに座れる！

画面を見ると、相手はチャムチャム。むむっ、入荷したばかりの対戦台で新キャラを使ってくるとは豪胆な奴。しからば私もそれなりの対応をしなければなるまい。

そして、私のカーソルは牙神幻十郎に定まる。フフフ、発売前から目につけていたのだ。さよならガルフォード、私は今日から幻十郎と共に生きるのよ…。さりげなくインストカードで操作方法をチェック。

ささ、いざ尋常に！…とりあえず三連殺おりゃ！…あっさりとジャンプで回避される。

「パクパクやっちゃえ！」

謎の精霊弾により火だるまとなる幻十郎。おのれエテ公！

怒りにまかせて大斬りで狂ったように斬りつける私。我ながら危険な奴。数打ちゃ当たると言わんばかりに刀を振り続けたのが効を奏したのか、何とか一本先取！

身の程知らずがぁ！

うひょーかっこいいよこの人。もうメロメロ（笑）。

が、マグレは2度も続かない、チャムチャムに引っ掻かれるわ蹴倒されるわとさんざんな目に合い、あえなく台から去るハメに…。

しかし！これぐらいで負けてなるものか、もう一度並びなおしてチャレンジだ！…と、思って後ろを振る返ると、私が来たときよりもさらに人の数が増殖していた。

でも並んでしまう私。あうー。もっと台が増えないかなー。

（埼玉県　藤元友巳さん）



⬅（大阪府　矢口綾羅さん）



⬆（徳島県　東京中年君）



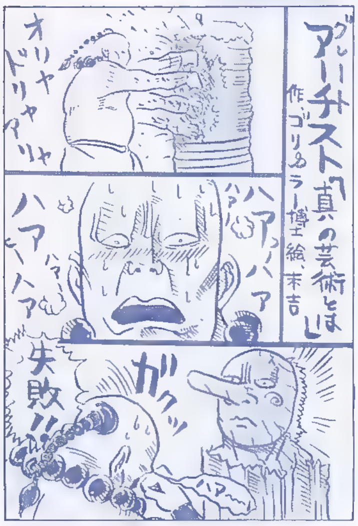
⬆（岩手県　三久多幾人君）



⬅（岡山県　天竜風雅さん）



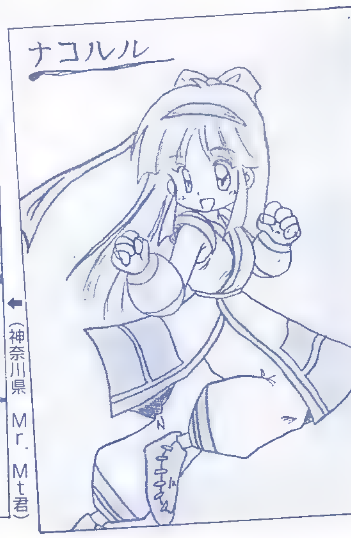
⬆（千葉県　MON君）



⬆（京都府　末吉君）



⬅（神奈川県　Mr. Mt君）



⬅（新潟県　MAD君）

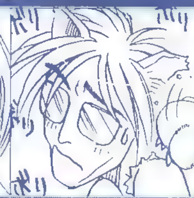


ゲーメスト増刊
真侍魂修羅絵巻

■平成6年12月24日発売　第9巻第29号
通巻133号
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋己代子
■編集長　石井ぜんじ
■編集チーフ　猿渡雅史
■編集スタッフ　大野純司／野口　晶
■編集アシスタント　田中夏士／登美起宣
■ライティングスタッフ　C・LAN、FRS－N,O／KAL／M.D.S.－RIK君／MOMO／いなりん／ぴぐ／Toshi／Scho小杉／松ちゃん／珈琲FREAK！／ACE／MAN
■イラスト　株式会社SNK／藤原ひさし
■デザインスタッフ　林　野吉／霜田和人
■デザイン　斎藤デザイン室／株式会社ソルト・オブ・ジ・アース／ローリングストーン／エジマ企画／西村光賢
■制作協力　株式会社エス・エヌ・ケイ
■発行所　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル
営業部　☎03(3293)9326
編集部　☎03(3293)9324

▶▶編集後記



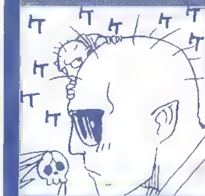
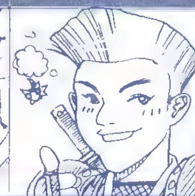
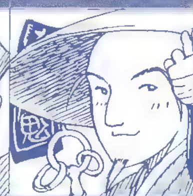

●サムライは、一味違ったゲーム性と世[illegible]

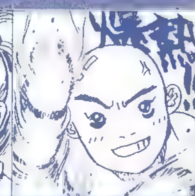
[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



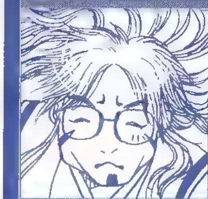
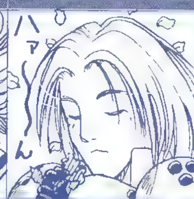
[illegible]

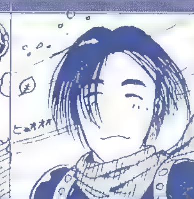
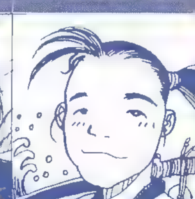
[illegible]の「ラーブリー♡」が良いッス。（J・笹岡）

●今年の冬はなにして遊ぼうかなぁ。温泉に行ってのんびりするのもいいなあ。スキーはキライだから絶対にやんないけどね。（Ⓢぴぐ）

●幻十郎をメインに使ってますが[illegible]殺の決めにくさに[illegible]戦苦闘の毎日です。[illegible]やっぱ、消極的に1発大斬り狙いかな。（松っちゃん）

●[illegible]キャラはズィーガー。その次に王虎かな。いい線いってると思うけど…皆もそうでしょ？（ミゲル友の会Ⓣ）

●後記といっても、ちっとも終わっていない。真サムライの攻略は、まだ始まったばかり。[illegible]

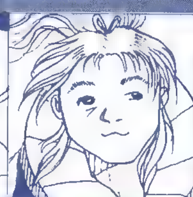
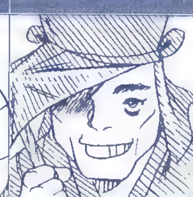
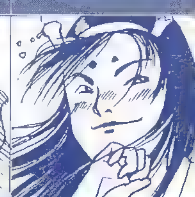
●他キャラを使っているときはそんなに感じないんですが、担当のガルフォードを使っていると理不尽な負けが多くストレス溜ります。（A）

●私は今酒か入っている。ついさっき、そのままゲーセン[illegible]（酒入り悪人MAN）

[illegible]

[illegible]



[illegible]

[illegible]食とさしいれだけが生きてくささえ"[illegible]

[illegible]

●[illegible]
（らびおりぃ野）

●[illegible]たく基礎編と[illegible]行しました。完全[illegible]期待！（さわたり）

50円切手をはってください。

101-

東京都千代田区内神田1—11—4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

真侍魂修羅絵巻 係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　　）	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

書店（帖合）印

部数 冊

ゲーメスト

No.38	No.91	No.116
No.44	No.92	No.117
No.47	No.93	No.118
No.48	No.94	No.119
No.49	No.95	No.120
No.50	No.96	No.121
No.51	No.97	No.122
No.52	No.99	No.123
No.53	No.102	No.124
No.54	No.104	No.125
No.55	No.105	No.126
No.56	No.106	No.127
No.57	No.107	No.128
No.64	No.108	No.129
No.77	No.109	No.130
No.81	No.110	No.131
No.84	No.111	No.132
No.85	No.112	
No.86	No.113	
No.87	No.114	
No.90	No.115	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌22446-12/15

キリトリ線

真侍魂修羅絵巻

1000人プレゼント&アンケート

●122ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさし上げます。プレゼントの希望賞品記号を表側に忘れずに記入してください。

Ⓐよかったコーナーにいくつでも○を付けてください。

①侍魂～真侍魂（表2～P.1）②キャラクター紹介（P.4～P.65）③武器破壊技（P.68）④鍔ぜり合い、白羽取り（P.69）⑤ダッシュ技系（P.70）⑥下段避け、受け返し（P.71）⑦対空技（P.72～P.73）⑧CPUアルゴリズム（P.74～P.75）⑨キャンセル技（P.76）⑩侍魂&真侍魂基礎（P.78～P.79）⑪キャラクター別攻略（P.80～P.109）⑫投稿コーナー（P.110～P.111）⑬連続技基礎（P.114）⑭連続技（P.114～P.121）⑮読者1000人プレゼント（P.122～P.123）

Ⓑこの本で不満な点はありますか。理由もお書きください。

Ⓒ増刊号でやってほしい企画があればご自由にお書きください。

Ⓓゲーメスト増刊はなにを持っていますか？

Ⓔゲーメストはいつからお読みですか？

①　　年　　月号No.　　から読んでいる

②読んでいない　③存在を知らない

Ⓕこの本の感想をお願いします。

どうもありがとうございました。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込みください。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用ください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入ください。
※送料については通信販売欄をご参照ください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄　SSS1

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料		
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	5	98420	金額	
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部			料金	払込み / 特殊
払込人住所氏名	(郵便番号)(お忘れなく) SSS1			備考	
	(おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください〕				
	(おところ)〔フリガナ〕			受付局日附印	
	団地・アパートにお住まいの方は、部屋番号までご記入ください				
	(お電話 〔 ― ― 〕				

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	5	98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部		
金額			
払込人住所氏名			
備考		受付局日附印	



最終章

使いこなせば天下無敵

真・連続技伝承

ぶった斬りまくる爽快感と常勝の手続きとして、会得しておかねばならない連続技。その基礎とキャラクター別紹介を掲載。攻めのバリエーションとして、また威嚇として今こそ開眼し、極めまくるのだ。

このゲームならではの特性を理解しよう

連続技の書

一発逆転!!この言葉がここまでピッタリハマるゲームがあったか！狙う機会も多いので目を通してほしい。

担当：C・LAN

サムライスピリッツも含め、このシリーズの連続技は特徴的である。メインになるのはジャンプ攻撃⬇大斬りなどの2段攻撃で、手数の多い連続技は少ない。それはなぜか？

このゲームののけぞりについて

このゲームで攻撃をくらったときの「のけぞり」は、他の格闘ゲームに比べて大きい。「大きい」というのは距離のこと。つまり、攻撃を当てると間合いがすぐに離れてしまうということだ。

そして、のけぞる「時間」についてだが、こちらは斬り技が長く、蹴り技が短い。蹴り技のダメージは全般的に低めに設定されているため、攻撃力の高い斬り技を組み込んでいくのが必然となる。

ところが、この斬り技も注意が必要となる。斬り技をくらった場合、確かにのけぞり時間は長い。しかし、のけぞりの後半は「無敵」であるため、うまくつなげないと斬り技がスカってしまう恐れがあるのだ。



「どりゃあ」と斬ってもスカってしまう。よくある光景だ。

打点について―低めがいいとは限らない

さらにジャンプ攻撃を当てる「打点」が出てくる。打点というのはジャンプ攻撃を当てる高さのことで、一般には低めがいいとされる。地上への攻撃につながりやすいからだ。

だがこのゲームでは、打点を低くしすぎてしまうとのけぞり距離が著しく大きくなり、地上技が届かなかったりすることがある。高けりゃ高いで今度は地上技がスカってしまうことがあり、このゲームでの打点にはかなり気を配らねばならない。



打点は低ければいいというものでもないのだ。

キャンセルはゆっくりかけよう

もちろん連続技は通常技だけではない。必殺技で通常技の戻りをキャンセルする、いわゆるキャンセル技もある。

こちらを使う場合はそれほど神経質にならなくてもよい。斬り技を当てると思いっ切りスローがかかるので、コマンド入力を急ぐ必要はない。小技、蹴り技はあまりスローがかからないため入力を早くする必要があるが、これらは連続技には不向きなのであまり考えなくてもいいだろう。

あとはキャラ別の連続技を見てやってみて、即実戦投入だ。



斬り(特に大)を当てると思いっ切りスローがかかるので…



コマンド入力は余裕を持ってできるぞ。

やっぱり強力!!

覇王丸

一発一発が怖いだけに、連続技となれば更に相手に恐怖を与えられることだろう。

担当：V・I・ズワウスK-TAN

ジャンプ大斬り⬇立ち大斬り

以前入らないと書いてしまったが、発売バージョンではきちんと入るようになっているぞ。

これは、前作から引き継がれている連続技で、当たればかなり強力だ。スキあらばガンガンに決めていこう。

ジャンプ大斬りは相手の近くで当ててしまうと、着地したときに出す大斬りが近距離の技になってしまうことがある。遠距離の大斬りになるように、あまり相手の近くに着地しないようにしよう。

しゃがみ大斬り⬇弧月斬or天覇封神斬

近距離立ち大斬り1発目をキャンセルで出すより、しゃがみ大斬りのほうが減るので、こちらのほうにした。

当たれば倒れてくれるので、この後の戦術を組み立てていくことができる。

封神斬の場合は、相手の怒ゲージを気にしなければならない。

斬られている最中に相手が怒ると技がすかってしまい、着地に反撃を受けてしまうことがあるので、連続技（普通に出すにしても）として出すときは、相手の怒ゲージがすでに満タンのときかまるで溜っていないときに出そう。

超強力だぞ。



天覇封神斬｜画面端だと途中でガードされてきまうが、少しでも中央に出ていれば大丈夫。



これにキャンセルをかけて…

しゃがみ大斬り⬇[illegible]

これで止めを刺されるとかなり屈辱的…。

あまり減らないので、たまに使うか、止めに使ってみよう。

強力2大必殺技を連続技に!!

橘 右京

ほとんどの相手に決められて
かつ簡単で強力。通常戦闘時に
いつでも狙える連続2段も紹介!!

担当：FRS-N,O

今回の連続技では、新必殺技をからめたお手軽3段と、実は前作でもできたつばめ返しをからめた連続技をメインに紹介しよう

近距離立ち大斬り↓ 残像踏み込み斬り

立ち大斬りの2段＋踏み込み斬りで計3段。相手に接近して立ち大斬りを当てる。このとき、2段目の「ズビャァッ」という音が聴こえたらレバーをゆっくり入力し、2段目のバックモーションをキャンセルさせて踏みこみ斬りを出す。


相手と密着して立ち大斬り。


2段目の戻りグラフィックにキャンセルをかけて…

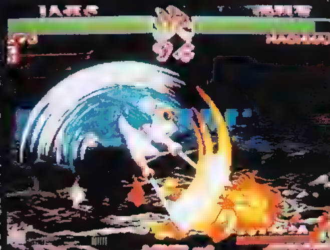

残像踏み込み斬りにつなぐ。

踏み込み斬りは、小が確実だが、距離や相手次第で中や大も入る。お手軽で威力の高い3段だ。

ジャンプ大斬り↓ 登りつばめ返し

実はこれ、前作でも入った連続技。大斬りは、相手の腰に当てるような感じで出す。登りつばめは、右京が着地してからゆっくり出してOK。かえって、早くやろうとすると失敗する。


ジャンプ大斬りを若干深めに当てて…


着地後、落ちついて登りつばめ。かなりゆっくりで大丈夫。

立ち中斬り↓ 残像踏み込み斬り

立ち中斬りはしゃがみでも可。ある程度相手から離れた状態で中斬りを入れよう。通常の闘いの中で、中斬りが当たったら毎回キャンセルをかけて、踏み込み斬りにつなげられるように心掛けよう。

豪快な連続技の数々を見よ!!

柳生十兵衛

十兵衛の連続技は
威力はあるんだけど
使う機会が少ないのが難点かな。

担当：SCスキスキぴぐ

あらかじめことわっておくが、ここにある連続技は必ずしも全キャラに対して入るというわけではないので、入らない相手に当たったら運が悪かったと思ってあきらめてね。

ジャンプ中斬り↓ しゃがみ中斬り（↓八相発破）

もっともよく使うであろう連続技。八相発破まで連続にはなるが反撃されるおそれがある。しゃがみ中斬りからは水月刀につなぐのが無難だろう。

ジャンプ大斬り↓ 八相発破→中足払い

ジャンプ大斬り自体、使う機会が少ないので使用頻度は低いだろう。八相発破は大で出すとすぐやめるので反撃されにくい。

近距離立ち大斬り↓ 小水月刀or大二ツ角羅刀・改or絶 水月刀

気絶している相手にしか入れる機会はなさそう。大斬りからの絶 水月刀は超威力だ。満タンの半分以上減らせるぞ。


立ち大斬り（怒り付き）から、

大羅刀は画面中央のほうが決めやすい。


絶 水月刀!! 減るわ、武器壊すわで、もう満腹。

しゃがみ中斬り↓ 小二ツ角羅刀・Cスカし投げ

しゃがみ中斬りからの小二ツ角羅刀は当たらないので、走ってる最中に蹴りボタンを連打して止まると同時に投げちゃおう。


中斬りキャンセル羅刀は相手を押すだけで、なぜか当たらない。


止まった瞬間に投げつつ。

夏場のナコは危険らしい

ナコルル

実戦で決められるお手軽2段も
気絶時以外まず入らない強力技も
入力はいたってカンタン。

担当：ヤトロ・コスギ

ナコルルの連続技の原則として、大の通常技⇒中アンヌorレラ、中の通常技⇒小アンヌorレラというものがある。

特に中は、斬り・蹴り、立ち・しゃがみ、遠・近にかかわらず、近くでヒットしたら小アンヌorレラが入るので、常に狙っていこう。

ジャンプ大斬り⇒大レラ・ムツベ

お手軽だがゲージの4割近くを奪う強力な2段。大斬りをカウンターで当てれば、更に強力。チャンスがあったら狙っていこう。大レラの入らないキャラと、最適技は以下の通り。

覇王丸・チャムチャム…中アンヌムツベ
狂死郎…中レラムツベ

ダッシュ大斬り⇒大レラ・ムツベ

前述の2段とほぼ同威力だが、より簡単。近距離立ち大斬りより、ダッシュ後に間合いに関係なく出せる遠距離大斬りのほうが威力がある。入らないキャラと最適技も前述の2段と同様。大斬りが出るのが遅いが、まず失敗しないので気絶させたらこっちを入れよう。安定2段。


まずはジャンプ大斬りがカウンターでヒット！


スローがかかるので入力タイミングに注意。着地大レラ！

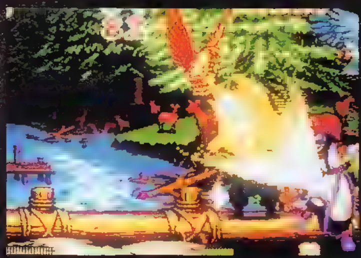
ジャンプ中キック⇒しゃがみ大斬り（2発）

3段でも、前の2つには、威力が及ばない。中キックの当て方によっては、しゃがみ大斬りのヒット数が変わるので注意。

ダッシュ大斬り⇒ママハハに掴まる⇒大カムイムツベ

画面端でのみ入る。前述したダッシュ大斬りにキャンセルをかけて、ママハハに掴まり、ボタン連打で大カムイムツベ。威力はここにある連続技の中で最強。ただ問題が一つ、1P側のコンパネで操作している場合のみ、入れることができる点。つまり2P側から乱入した場合、連続技にはならないということだ。


気絶させたら、ダッシュで画面端まで押し込み大斬り！


キャンセルしてママハハに掴まる。あとは大斬り連打でOK！

一発入れば、地獄が見える

シャルロット

数こそ少ないが、入れば
強力な連続技を持つシャルロット。
一発の恐怖は今回も健在だ。

担当：党首MOMO

一発一発は強力な技がそろっているシャルロットだが、強力な連続技というのは、あまり存在しない。

小技から小技につなぐ連続技は今回は無視して、なるべく強力で決めやすい連続技を紹介しよう。

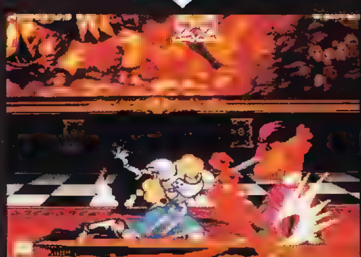
ジャンプ大斬り⇒しゃがみ大斬り（遠距離）

おそらく、シャルロット最大の連続技だろう。入れば強力だが、少し難しい。

2段目のしゃがみ大斬りは遠距離の技なので、1段目のジャンプ大斬りの当て方が重要になってくる。

1段目のジャンプ大斬りは、なるべく先端のほうを当てるようにすると、2段目の大斬りは遠距離になるだろう。


ジャンプ大斬りの先端を当てるようにすれば…


しゃがみ大斬りは遠距離技になるぞ。

ジャンプ大斬り⇒立ち大キック

意外と簡単に入る、安定した2段攻撃。

ジャンプ大斬りはめくりで出す必要はなく、正面から近めで当てるようにしよう。2段目の立ち大キックは、確実に入れるようにしなければダメだ。ガードされると隙が大きく、絶対に反撃を受けるぞ。


立ち大キック。ダメージは、少し小さめ。


なるべく近距離に落ちるように跳び込んで

地味だが効果絶大

服部半蔵

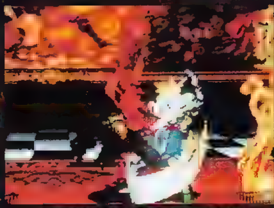
もずキャルセルを使った通常技
キャルセルはいまだ健在。
サクッとしゃがみ大斬りにつなげ。

担当：C. LAN

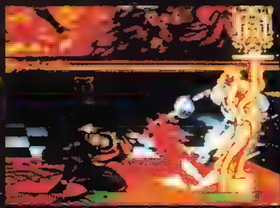
もず落としコマンドを利用したキャンセル通常技は、依然として健在の真サム半蔵。一瞬のスキに叩っ斬れ！

ジャンプ大斬り ●しゃがみ大斬り

最もお手軽かつ強力なのがこれだ。ただ、ジャンプ大斬りの打点があまりに低すぎてはダメ。さらに確実性を求めるならば、しゃがみ大斬りを立ち中斬りにするとよい。



ジャンプ大斬りでスピャアといって



こいつで足元をすくう。強力二段。

近立ち中斬り ●しゃがみ大斬り

もずキャンセル2段。近距離中斬りにキャンセルをかけてもず落としを入力。ところが相手はくらいモーション及び間合いの問題でもずがかからずに、中斬りの戻りのみキャンセルされる。そこでしゃがみ大斬りが連続でつながるというワケだ。

弧月斬を空振りした後など、地上でスキを見せたらばこれだ。同じ理屈で



立ち中キャンセルモズで戻りをキャンセルする。遠中斬りは×。

近立ち大斬り ●近立ち中斬り

も可能だ。一応ジャンプからも可能だがムズイ。

近立ち大斬り ●大もず落とし

これは連続技ではないが一応加えておく。

至近距離で大蹴りを空振りする。相手がしゃがんでボーッとしているとすぐにもずがかかる。ジャンプ斬りで迎撃した後などは非常に有効だが、あまりしつこいと当然バレる。



大蹴り。あれ？と思っている間に…。



もずをかける。相手の反応次第では返される。



そしてしゃがみ大斬りだ。

基本は犬(パピィ)だ

ガルフォード

怒ったときの威力は
ハンパではない。
サクサク入れていこう。

担当：Ace

怒れ！ガルフォード

ガルフォードは怒ると相手に与えるダメージが格段に強くなる。怒り時間も長いのでスキを見つけたら連続技1セットを入れてやろう。

近距離立ち大斬り キャンセル マシンガンドッグ

怒り状態だとゲージをMAXから半分も奪いとるほどの強力かつお手軽な連続技。

相手が気絶していたりしたら、迷わずこれを叩きこんでやろう。



おおいに狙っていこう。



まちがって風車斬りになるとヤバい。

ただこの技にはちょっと問題があって、犬（パピィ）がいないと使えないという弱点がある。犬がスットんでいるときに大斬りが入って「もったいねー」なんてことになりかねないので、パピィは常日頃から側に従侍させておくことを心掛けておこう。

ほかにもダッシュで近づいてダッシュ大斬りから決めるなんて方法も効果的。

跳び込み大蹴り↓しゃがみ大斬り

これこそ実戦用。跳び込み大蹴りはガルフォードの跳び技としては強力なほうなので、基本的に跳び込みはこの技。決まったらしゃがみ大斬りをくれてやろう。

小足払い(×2)↓立ち中斬り

密着からなら小足払いが2発入る。あまり使わないかもしれないが一応覚えておこう。



キャンセルをかけられれば…

マシンガンドッグ↓ヘッド・レプリカアタック

一定キャラにしか入らないが体力の3分の1を削りとることのできる技なので使用頻度大。ただし自分から狙える技ではない。



犬と同時攻撃だ。

マシンガンドッグを出して相打ちになったときのみ使用。犬に噛まれている最中に上から降ってきてザックリ。

決まれば町のヒーローだ。

怒っているならM·D·C

不知火幻庵

しゃがみ大斬り、立ち大斬りにキャンセルをかける、これが幻庵の連続技の基本だ。

担当：不知火友の会　ＫＫＹ一いなりん

ジャンプ大斬り⬇しゃがみ中斬り

幻庵の跳びこみからの基本的な連続技である。ただ、しゃがみ中斬りは遠距離技にならなくてはいけないので、少し遠めの間合いから跳びこんでジャンプ大斬りを当てるようにする。

しゃがみ中斬りをしゃがみ小斬りに変えてもよい


この遠距離しゃがみ中斬りになるように。


少し遠めで大斬りを当てて、

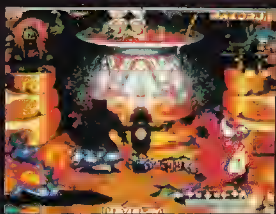
ジャンプ[illegible]斬り⬇しゃがみ[illegible]斬り

前作にくらべてはいりづらくなっている。しゃがみ中斬りの場合と同じように、少し遠めの間合いから跳びこんだほうが多少はいりやすくなる。

立ち・しゃがみ大斬り＋爪つまみ・[illegible]

しゃがみ大斬りは2段目にしかキャンセルがかからないので、2段目がスカってしまうキャラには使えない。

また、肉転突きよりも爪つまみのほうが連続技としてはつながりやすいのだが、そのあとに反撃をくらってしまう可能性がある。




2段目にキャンセルをかけて、爪つまみがつながる。

怒ら・しゃがみ大斬り⬇M・D・C

怒りゲージが溜まっている状態でないと使えないのだが、威力も高く武器を破壊できる。

簡単で強力な連続技！

千両狂死郎

怒りとカウンターがつけば怖いものなしだ!?

担当：舞闘流　珈琲ふりーく

大大2段

狂死郎の最強の連続技は、斜めジャンプ大斬り⬇遠立ち大斬りだろう。体力の半分を一気にうばうことができる。入るか入らないかは斜めジャンプ大斬りの当て方によるところが大きい。浅く当てると遠立ち大斬りがスカリ、深く当てると立ち大斬りが出てしまう。

また入らないキャラや入りにくいキャラもいて、それらには大蹴りや中蹴りから入ったほうが良い場合もある。

安定して入らないのが玉にキズだ。


大大2段のダメージ量は激しいものがある。

[illegible]しゃがみ大斬り●[illegible]獅子

狂死郎の連続技で最も使う機会が多いのは、この連続技だろう。入らないキャラはスイーガーと狂死郎だ。それ以外には安定して入るぞ。ダメージ量も大大2段の2割落ち程度で強力だ。近しゃがみ大斬りを入れたら、落ちついてキャンセルしよう。少し遅くても大丈夫なのだ。


近しゃがみ大斬りを出して、


ワンテンポ置くぐらい余裕を持って入力だ。

近しゃがみ中斬り●回天曲舞

狂死郎と幻十郎、ナコルル、十兵衛に入る連続技。ダメージ量は遠立ち大斬りや、近しゃがみ大斬りと同じだが、美しいのでのせた。カッコ良く決めたい時なんかにいかが？

※2P狂死郎ではナコルルに対して入らないので注意して欲しい。


回天曲舞が連続技に使えるなんて

2段がデカイ、このデブちん!!

アースクェイク

遅い、決めにくいとは裏はらに、
これが入るんですよ。
まあ見てください。

担当：悪人MAN

ジャンプ中斬り↓しゃがみ大斬り（3〜4段）

3〜4段というのは、ジャンプ中斬りを当てる場所によって段数が違うということ。

この一発は●ジャンプ大斬りほどではないが、中でもかなり苦いのでとにかく体で覚えよう。

タイミングとしては、ちょうどズームがとけた時ぐらいで、ボタンを押すのが良い。その後は、連打しすぎるとファットチェーンソーになるので注意しよう。目押しあるのみ!!

決め所としては、相手の起き上がりなどにジャンプ中斬りを重ねて、それが入ったらすかさずしゃがみ大斬りを出すようにするといい。くれぐれも無理に狙わないようにしよう。

近距離立ち大斬り●キャンセルアースガッテム

とにかく決めるのは難かしく、試合中に入れるのはほとんど無理だろう。

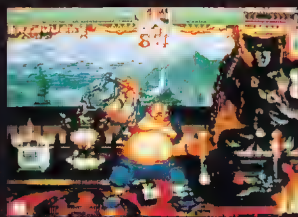
キャラも限られていて、十兵衛、アースクェイク、王虎、ズィーガー、半蔵、しか入らない。威力もあり相手の体力を半分は減らせるぞ。ちなみにアースガッテムはキャンセルをかけた後、レバーを相手方向に入れなければ決まらないぞ。

最後にくどいようだがこの連続技は相手に決まらない。実戦でねらうならば、①の連続技を使おう。②はあくまでおちゃらけのハデ技だよ。参考までに一つ。


けっこうボタンは早め、


グッヒャホ〜ッ


ストファ〜ベキベキ!!


こんだけ減ります。


シャイニング、GO!!


一発がでかい立ち大斬り、

段殺せよ!!

王虎

王虎の連続技は、豪快にして勇猛、
それでいて威力は小さい。
旋風撃につなぐのがいいぞ。

担当：C. LAN

王虎の連続技は、残念ながら攻撃力が大幅ダウン。しかし強力なのはあるぞ。

ジャンプ大斬り↓大旋風撃

ジャンプ大斬りが入ったのを確認してからでも入力が間に合うというのが大きい。旋風撃の代わりに、大足払いや遠しゃがみ大斬り、気功大撲殺を用いてもよし。大旋風撃の場合、3段になる。


大旋風撃。お手軽だけど結局一番使えるのでは。


ジャンプ大斬り。入ったら…

立ち or しゃがみ大斬り↓大旋風撃

こちらは地上用。大斬りは2段だが、いずれも1段目をキャンセルして出す。実は威力は今イチ（大斬りが減らないので）。中斬りを使ってもあまり差はない。


大斬りの1段目にキャンセルをかける。

ジャンプ中斬り↓立ち大蹴り

屈辱2段。ジャンプ中は先をギリギリで当てないと大蹴りがけつにならない。難しいくせに減らない。


ジャンプ中のきっ先を当てて…


これにつなぐ。この技だからこそ意味がある。

小足払い↓爆転法

端に追いつめ爆転法を出す。着地後小足払いを出し、くらえば2段というおなじみの連続技。今回はあまり見る機会のないものとなりそうだ。


小足払い＋爆転法で2段だ。

やっぱ、大斬りだね！

牙神幻十郎

派手な連続技の三連殺は、
決めにくいしダメージも小さい。
相手に大ダメージを与えたいなら
安定大斬りだ。

担当：松っちゃん

幻十郎は、怒ゲージ点灯中の大斬りのダメージがハンパじゃない。

カッコイイ三連殺のほうは、ダメージが小さいわりに決めにくい。しかも、燐のフォロースルーが大きいため硬直時間にカウンター攻撃を受けることが多いのだ。

安全に、連続技を決めるなら大斬りを使ったものにしよう。

ジャンプ大斬り⬇立ち大斬り

相手によっては、ジャンプ大蹴りをジャンプ大斬りに変えても入るぞ。

立ち大斬りは、近距離より遠距離のほうが入りやすいので意識して遠めから跳び込むようにしよう。

ジャンプ大蹴り⬇立ち中斬り⬇三連殺

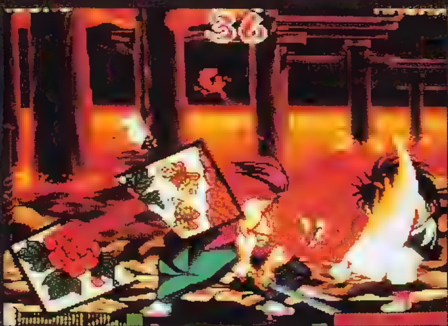
ちょいと難度の高い連続技。立ち中斬りは、近距離技になったほうがいい。

三連殺は、キャラにもよるが中⬇小⬇小で出ずと入りやすいぞ。

ド派手なわりに、相手に与えるダメージはそんなに大きくはない。実戦で決める機会は少ないだろう。



この中斬りにキャンセルをかけて、



牙、角、燐だ。

ジャンプ大斬り⬇五光斬

怒ゲージが満タンじゃないときは、五光斬を光翼刃で代用できる。

これは、相手が気絶しているときに狙っていくのではなく、直接たたき込むときに使ったほうが効果的だろう。



ジャンプ大蹴り(斬り)で入って、



武器破壊必殺技の五光斬につなげよう。

パッとしないが威力はバツグン

チャムチャム

通常技のみの連続技だけど
役に立つぞぉ〜。

担当：KAL

チャムチャムには、通常技をキャンセルして必殺技を出すと連続技になる、というのが今のところ発見されていない。むむ〜、残念無念。

連続でヒットするものは通常技〜通常技で、さらに遠距離時の大斬りのような、カッコよくて気持ちのいい技はつながらないときている。

仕方ないので最も威力のあるやつを挙げると…。

ジャンプ大斬り⬇スライディング

…以上。威力はあるんだけどつまんない。ジャンプ中キック⬇スライディングもつながるので、同時押しが苦手な人や、相手の昇り大斬り等の迎撃が怖いときには、ケツふんばりを使おう。

連続技の入りづらいキャラ、覇王丸、ズィーガーなどに対してガードされるのが嫌なら、着地後中足払いを出して、その後は大斬りを出したり、中足払いにキャンセルをかけブーメラン投げやとびひっかきを出すのもいいだろう。



ジャンプ中キックは出ている時間も長いので、かなりおススメな技。私は見た目にこのケツふんばりが好きだ。



で、当たったあとスライディング。

地上戦でもつれたときやケツをガードされたあとの着地時などに有効なものとしては…、

小足払い⬇スライディング

…というものがある。中足払いでも、深く刺さったあとや、右京などのような連続技を決めやすい相手に対してなら、中足払い⬇スライディングとつなぐことができる。

しかしあまりにもつまらないので、私はしゃがみ小パンチ(爪)や立ち中キックを何とか使おうと努力している。

試合に余裕が出てきたなら、こういったところで自分自身が楽しんでみては?



これからスライディングがつながったりしちゃうのだ。ちと強すぎ?



この爪がいい。小足連打は基本。

連続技調伏指南

限られた技を有効活用！
花諷院和狆

意外に少ない和狆の連続技。
ポイントを押さえて、
逆転性をUPさせよう。

担当：石井ぜんじ

意外に少ない和狆の連続技。ここでは、実戦的な連続技を中心に紹介していこう。

[illegible]大斬り キャンセル↓ [illegible]

気絶しているときに入れたい、確実で強力な連続技。遠距離大斬りの威力が大きい。

特に威力を発揮するのが対CPU戦だ。CPUは縛鎖杖撃に当たっても振りほどかないので、歩いて近づいてこの連続技をたたきこんでいこう。一回縛鎖杖撃が決まれば、この連続技だけでパーフェクトに勝てる。


威力の強い立ち大斬りをキャンセルして…

ジャンプ大斬り↓小斬り（しゃがみ中斬り）

ジャンプ大斬りを当てたあとに入れる連続技。小斬りが確実だが、うまく当てればしゃがみ中斬りも入る。大足払いも出るのが早く、リーチがあるのでかなり入りやすい技だ。

ジャンプ大斬りのかわりに、ジャンプ大蹴りから入っても連続技が決められる。どちらもめくりで当てることが可能なので、起き上がりなどに積極的に狙っていこう。


縛鎖杖撃が連続で入る。

[illegible]

もつれたときに使える連続技。意外なつながり方だが、実戦ではいざというときに役に立つ。


ジャンプ大斬りを足元に当てよう。


連続で笠を当てる。大足払いも入りやすい。


大足払いは小足払いから連続でつなげることができる。

ゆでダコ将軍　出陣！
ナインハルト・ズィーガー

おそらく全キャラ中No.1の
破壊力を秘めているのが、
このキャラの連続技だ。
君も忠誠を誓ってみないか？

担当：アディオスToshi

ズィーガーの連続技の威力は、全キャラ中屈指である。しかもかなり多弾だから、爽快感が高い。もちろんその分リスクも大きめなので、細心の注意を払う必要があるぞ。

ジャンプ大斬り↓立ち大斬り

立ち大斬りは、近距離技でないと入らないので注意。この連続技はちゃんと決まっても、相手キャラによっては反撃を受ける。実に悲しいことだが…。

そういったキャラ相手には、立ち大斬りより、大足払いにするといいだろう。

ジャンプ大斬り↓ヴォルフ・ファンゲン

一見難しそうだが、立ち大斬りよりも楽だと思う。

リスクは高いことは高いのだが、ガードされれば相手キャラのどんな技でも反撃される、というわけでなく、意外に限定されるので、認識していない奴にはどんどん使ってやろう。

ジャンプ大斬り↓立ち中斬り↓ディーカー・コップ

コップからクリートまで完全につなげられたら、計5段となる。連続技のつながりにくいこのゲームでは貴重だ。

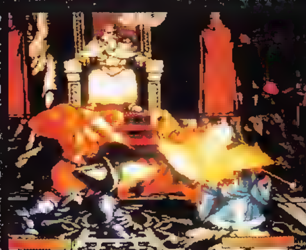
無論、難しい。相手キャラや状態で入らないことが多く、ガードされれば反撃を余裕で喰らうぞ。

ファイヤー・ストームとヴルカーンでもつながるから、ガードされたらこちらを使用したほうがいい。

ところでこの連続技のコツは、立ち中斬りのキャンセルにある。一番つながりやすいのは近距離の1段目で、その次が2段目にかけることだ。跳び込みからなら、遠距離技の出ることが多いはず。

それでもつながるが、かなり限定されることを覚えておいてほしい。


ジャンプ大斬り。難しければ大蹴りでもいいぞ。


次に立ち中斬り。この近距離技にキャンセルをかけて…


コップが入ったらヨッシャー。キャラにもよるぞ。


ほんでもってナーゲルと。後はグリードが入れば完成だ。

ゼント!!

増刊号を買ってくれた読者の中から、なんと1000人に我がゲーメスト編集部よりサムライグッズを大プレゼントしちゃおう!! 112ページのアンケートハガキにアンケートの答え、希望商品番号を記入のうえ、平成7年1月24日までに送ってくれ!!

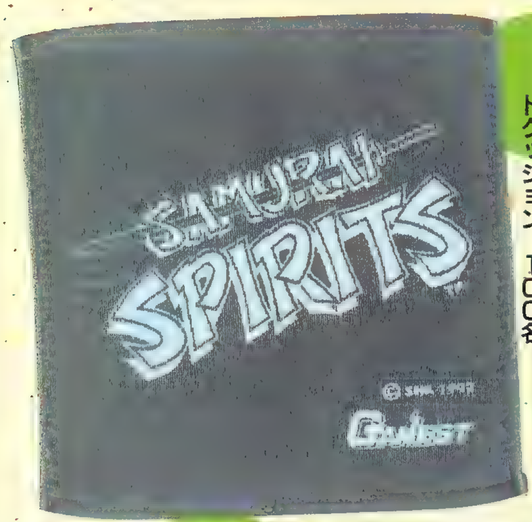
2. ネオジオCD（ソフト） 10名



1. ネオジオCD（本体） 10名



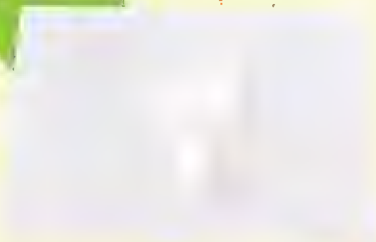
3. ゲーメストクッション 100名



4. ゲーメスト時計 100名



5. キャリングケース 100名



7. サムライ下敷き 50名



8. サムライカンペン 20名





6. 貯金箱 100名

読者1000人大プレ

23.侍魂落書き帳&シャーペンセット　200名



22.ゲ屋キーホルダー　30名



21.テレカ
アースクェイク 5名



17.テレカ
狂死郎　5名



13.テレカ
右京　5名



9.テレカ
覇王丸　5名



24.侍魂レポパ&シャーペンセット　200名



18.テレカ
王虎　5名



14.テレカ
シャルロット　5名



10.テレカ
半蔵　5名



25.ナコルル人形　1名

26.サポジャン+帽子



27.侍魂トランプ　10名



19.テレカ
幻庵　5名



15.テレカ
十兵衛　5名



11.テレカ
ガルフォード



28.駅貼り
ポスター　1名





29.サムライビデオ　1名

20.テレカ
天草　5名



16.テレカ
タムタム　5名



12.テレカ
ナコルル　5名





ビデオ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
増刊
SNKゲームを比較
11月30日発売・6500円(定価)
商品番号 GV-13
予約は読者サービス部か本屋で!!
攻撃避けや援護攻撃、
吹っ飛ばし
攻撃など誌面で
よく見かけるが、
どういったものか
分からず、
夜もおちおち眠れない!
という貴公は
これを見れば一目瞭然!
安らかな眠りに
つけること請け合いだー!
(ちょっと違うぞ…)
サイコソルジャーの
アテナ、
龍虎の拳の
リョウ、
そして餓狼伝説の
テリー
といったSNKの
ヒーロー、ヒロインが
時間を飛び超え
一堂に会するKOF。
8チーム24キャラを
完全攻略なのだ!
初公開SNK描き下ろしイラスト
11月12日発売 1280円
THE KING OF FIGHTERS '94
©1994 SNK

ゲーメスト 増刊号 ゲーマーの魂をゆさぶる聖書(バイブル)がここにあ!

ヴァンパイア



ゲーメストの持てる力をすべて出しきった総ページ数二百二十四ページ。カラー、モノクロ描きおろしイラストをはじめ、開発者インタビュー、各種資料も完全掲載。
■224頁■1380円

スーパーストリートファイターⅡX



エックスのすべてをこの1冊に完全凝縮。カプコン描き下ろしイラスト、攻略、データ集、望むものはここにあり。
■190頁■1280円

極上パロディウス



ひかるちゃんあかねちゃんをはじめ、個性豊かなキャラがいっぱい。コナミ描き下ろしイラスト、完全攻略はもちろん、グラディウスの歴史など納得のいく1冊。
■128頁■1280円

龍虎の拳2



ギースもノーミスクリアできる!もちろん対戦も熱い!アニメやCMインタビューまで幅広い1冊。
■148頁■1280円

ワールドヒーローズ2JET



世界の覇者を目指し、闘いの中へと導かれる英雄たちのドラマがここにある。安永航一郎、るりあ046など人気まんか家によるキャラクターイラストが魅力。もちろん攻略も完璧!!
■164頁■1280円

ゲーメストムックvol.1 サウンドコンプリートストリートファイターⅡX



バンドスコア形式のスーパーストⅡXの本が初登場!!スーパーストⅡXの隠しキャラ豪鬼を含めた各ステージ曲も聴ける付録のCD-ROMが付いているぞ!Macがあれば、さらにデータが覗けるぞ!
■3500円
付録:CD-ROM(Machintosh対応)

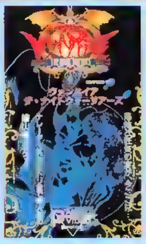
ゲーメストのバックナンバー&増刊号、そしてムックは全国各地の本屋さんでお求めになれます。しかし、一番早く手に入れたいには、これです➡"ゲ屋東京内神田店&ゲ屋大阪上六店"この両店は新声社(ゲーメスト)の直営店だから、必ず欲しい増刊号などが手に入るのだ!!(ゲ屋について知りたい人は、P.109を見てネ)

バックナンバーリスト

No.64('91年10月号)1000円　増刊「ストリートファイターⅡ」
[付録]かきおろし巨大ポスター
No.77('92年9月号増刊)1200円　増刊「ストリートファイターⅡダッシュ」
[付録]ストⅡダッシュポスター
No.81('92年11月号)1200円　増刊「1991オールカプコン」
[付録]かきおろし巨大ポスター
No.87('93年3月号増刊)1200円　増刊「ギャルズアイランド2」
[付録]春麗　豪華ポスター
No.91('93年5月号増刊)1200円　増刊「餓狼伝説2」
[付録]大張正己かきおろしポスター
No.99('93年9月号)1200円　増刊「ワールドヒーローズ2」
[付録]遊べるマッドマン特大ポスター
No.102('93年11月号増刊)1280円　増刊「サムライスピリッツ」
[付録]ガル&ナコポスター
No.104('93年12月号増刊)980円　増刊「最新格闘ゲーム2」
No.106('94年1月号増刊)1280円　増刊「餓狼伝説スペシャル」
[付録]餓狼ポスター
No.108('94年2月号増刊)1280円　増刊「スーパーストリートファイターⅡ」
[付録]スーパーストⅡ特大ポスター
No.112('94年4月号増刊)1280円　増刊「ギャルズアイランド3」
[付録]ギャルズカレンダー
No.115('94年5月15日号)1280円　増刊「龍虎の拳2」
[付録]SNK特大ポスター
No.117('94年5月30日号)1280円　増刊「バーチャファイター」
[付録]バーチャファイターフルモーションポスター
No.120('94年7月19日号)1280円　増刊「スーパーストリートファイターⅡX」
[付録]スーパーストⅡXポスター
No.123('94年8月号増刊)1280円　増刊「ワールドヒーローズ2JET」
[付録]ワーヒー2JETポスター
No.125('94年9月号増刊)1280円　増刊「極上パロディウス」
[付録]こいつ&あいつペーパークラフト
No.129('94年10月30日号)1380円　増刊「ヴァンパイア」
[付録]ヴァンパイアポスター
ゲーメストムックVol.1
「サウンドコンプリート
スーパーストリートファイターⅡX」3500円
[付録]CD-ROM

ゲーメスト ビデオ CD 見せます。魅せますゲーメストビデオ!

ヴァンパイア



闇の武闘会の大いなる始まり。一段とハイレベルな内容なのに、ビギナーの皆さんにも対応。親切ていねいなビデオです。ゲームとキャラの魅力が爆発!檜山修之のナレーションは必聴!!
■6800円■収録時間90分
通販番号GV-12 特典:フォボス紙模型

ワールドヒーローズ2JET



2度あることは3度ある。ニューヒーロー2人を迎え、あいつらが帰ってきた。世界英雄超武会の華やかな舞台の裏に隠された、真の目的を解き明かすのだ!
■6500円■収録時間70分
通販番号GV-10 特典:雑君手裏剣

極上パロディウス



プレイヤーに、全国一位を誇る「京城」氏、ナレーターには、人気絶頂声優「國前田マリ子」を迎え、名実共に極上の仕上がり!こいつによる1コインノーミスプレイは見もの。スペシャルステージに涙しろ!!
■6000円■180分
通販番号GV-11
特典:猫戦艦紙模型

スーパーストリートファイターⅡ



スーパーストⅡで新たに導入された対戦システム「トーナメント・バトル」と、止めどなく迫る連続技を中心に構成されたビデオ。貴公はこの超絶コンボを使うことができるか?
■6800円■収録時間90分
通販番号GV-7 特典:攻略小冊子

スーパーストリートファイターⅡX



圧倒的人気を誇るスーパーストⅡX。実戦的なCPU戦、格闘ゲームの醍醐味・対戦、おなじみの大道芸に、連続技、ゴウキ戦、そして全国大会の模様も入った熱い100分!
■7000円■収録時間100分
通販番号GV-9 特典:バルログお面

龍虎の拳2



ユリの「よゆうッチ!」に脳みそ爆発の貴公も、ユリの「はお~しょ~こ~け~ん♡」にシビれちまった私も、今すぐゲ屋にGO!対ギース戦を全キャラで完全攻略だ!
■6800円■収録時間90分
通販番号GV-8 特典:攻略小冊子

ゲーメストのビデオ&CDは全国のレコード店で取り寄せることができます!しか~し、一番早く手に入れたい人には、これです(しつこい?)➡"ゲ屋東京内神田店&ゲ屋大阪上六店"この両店は新声社(ゲーメスト)の直営店だから、必ず欲しいVD&CDが手に入るのだ!!さらに!ゲ屋が近所に無いよ~って人には通販をお薦めするぞ!!(くわしくは、P.106~108読者サービス部を見てネ)

バックナンバーリスト

★タイトル「餓狼伝説2」ビデオ
■GV-2　■価格6000円　■収録時間60分
■付録「舞さま扇子」
★タイトル「ワールドヒーローズ2」ビデオ
■GV-3　■価格6000円　■収録時間64分
■付録「雑君紙相撲」
★タイトル「サムライスピリッツ」ビデオ
■GV-4　■価格7000円　■収録時間120分
■付録「攻略小冊子」
★タイトル「餓狼伝説スペシャル」ビデオ
■GV-6　■価格7000円　■収録時間120分
■付録「攻略小冊子」
★タイトル「スーパーストリートファイターⅡ」
■GV-7　■価格6800円　■収録時間90分
■付録「攻略小冊子」
★タイトル「龍虎の拳2」ビデオ
■GV-8　■価格6800円　■収録時間90分
■付録「攻略小冊子」
★タイトル「スーパーストリートファイターⅡX」
■GV-9　■価格7000円　■収録時間100分
■付録「バルログ仮面」
★タイトル「ワールドヒーローズ2JET」
■GV-10　■価格6500円　■収録時間70分
■付録「雑君JETコースター」
★タイトル「極上パロディウス」ビデオ
■GV-11　■価格6000円　■収録時間80分
■付録「猫戦艦紙模型」
★タイトル「ヴァンパイア」ビデオ
■GV-12　■価格6800円　■収録時間90分
■付録「フォボスペーパーキット」

魔法大作戦



ノリノリのシューティングサウンドが爽快極まりない魔法大作戦。アレンジバージョン、SEも入ってるぞ。
■1800円■47分
通販番号GCD-3

★タイトル「戦国エース」CD
■GCD-1　■価格3000円　■収録時間35分
★タイトル「アルティミットエコロジー」CD
■GCD-2　■価格2800円　■収録時間45分
★タイトル「魔法大作戦」CD
■GCD-2　■価格1800円　■収録時間47分

読者サービス部



サムライTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号：SS-45



サムライロゴTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号：SS-46



サムライスピリッツビデオ
定価7000円　送料：H
通販番号：GV-4



ナコルル等身大ポスター
定価2500円　送料：F
通販番号：GS-5



侍魂賭乱舞
定価1500円　送料：E
通販番号：SS-48



侍魂貯金箱
定価1800円　送料：E
通販番号：SS-51





忍術タオル
定価1000円　送料：C
通販番号：SS-50

タオル



ナコルルSPタオル
定価1200円　送料：C
通販番号：SS-49

真サムライスピリッツ ビデオ&カレンダー





真サムライスピリッツ（通称まこすぴ）のカレンダーとビデオが堂々登場だ！　カレンダーはサムライキャラたちがズラッと並んだ、超武器破壊技並みのパワフルな仕上がり。ビデオはゲーメストＡＶ班が血潮をにじませて作り上げた大作だ！　まこすぴの研ぎ澄まされたロマンあふれる世界にダイレクトタッチしたい人はぜひ購入するのだ猪鹿蝶！
※両製品とも現在製作中ですので、価格・仕様などが変更する場合がありますので御了承ください。

真侍魂暦九十五
定価1500円　送料：E
通販番号：SS-94

真侍魂ビデオ
予価4800円　送料：H
通販番号：GV-14

文具





サムライカンペン
定価700円　送料：C
通販番号：SS-43



サムライシャープペン
定価400円　送料：C
通販番号：SS-47



サムライレポパ
定価350円　送料：C
通販番号：SS-44



サムライ下敷き
定価280円　送料：D
通販番号：SS-52

侍落書き帳
定価400円　送料：E
通販番号：SS-71

テレカ



覇王丸	半蔵	ガルフォード	ナコルル	右京	シャルロット	十兵衛	タムタム	狂死郎	王虎	幻庵
定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A
通販番号:SS-24	通販番号:SS-25	通販番号:SS-26	通販番号:SS-27	通販番号:SS-28	通販番号:SS-29	通販番号:SS-30	通販番号:SS-31	通販番号:SS-32	通販番号:SS-33	通販番号:SS-34



天草四郎	サムライ覇王丸	サムライ半蔵	サムライガルフォード	サムライナコルル	サムライ右京	サムライシャルロット	織倉ナコルル	織倉シャルロット	都築ナコルル	皆川サムライ
定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1300円 送料:A	定価1300円 送料:A	定価1300円 送料:A	定価1300円 送料:A
通販番号:SS-35	通販番号:SS-37	通販番号:SS-38	通販番号:SS-39	通販番号:SS-40	通販番号:SS-41	通販番号:SS-42	通販番号:GS-6	通販番号:GS-7	通販番号:GS-8	通販番号:GS-9

読者サービス部通販心得の条

通信販売お申し込み方法

○サービス部の通信販売は、本誌の間に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
○ご入金されてから商品のお届けまで20日から１ヵ月程かかります。
○返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外交換を受け付けません。
○価格はすべて税込みです。

送料

◇たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。（単品発送の商品は別扱いとなります）
例：Ｇ３ジャンヌテレカ１枚 ………100円
　　ＷＨ２ＪＥＴビデオ１本……サービス
　　㋘屋ロゴプレスタオル２枚 ……400円
　　マッドマンＴシャツ１枚 ………500円
以上の商品を、一括注文された場合の送料は、500円となります。

郵便振替口座番号：東京5-98420 ㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ先：03(3293)9326（月ー金：AM10:00ーPM5:00）

送料表

Ａ　何個でも……100円
Ｂ　２個まで……100円
　　３個以上……200円
Ｃ　１個なら……200円
　　２個以上……400円
Ｄ　３個まで……200円
Ｅ　４個以上……400円
Ｆ　何個でも……500円
Ｆ　何個でも……800円
Ｇ　単品発送品…800円
Ｈ　何個でも（サービス）無料

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点　②グレンジャーテレカ：20点　③吉崎観音テレカ：20点　④システム手帳3030点　⑤ゲーメストプレスＴシャツ：40点



The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD
ご存じ侍日本大活劇 第二幕、
ネオジオCDに参上！
大容量56メガビットD-RAM搭載ゲームマシン「ネオジオCD」に格闘アクションの真骨頂、いよいよ参上！ネオジオマシンでしか遊べない「真サムライスピリッツ」、乞うご期待。
■製品の仕様等は変更する場合があります。
ネオジオCD
トップローディング
タイプ
POWER
ハイパフォーマンス・ゲームマシン「ネオジオCD」希望小売価格49,800円（税別）
株式会社エス・エヌ・ケイ〒564大阪府吹田市豊津町18-12　■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110　※電話番号はお間違えなく。



真
SAMURAI SPIRITS™
真サムライスピリッツ
©SNK1994
覇王丸地獄変
ネオジオCD専用ソフト　希望小売価格 8,800円(税別)　12月15日発売予定
ネオジオ専用ロムカセット　希望小売価格29,800円(税別)　12月2日発売予定
NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

真サムライスピリッツ
No.133
平成6年12月24日発行
第9巻第29号通巻第133号
発行人●加藤 博／編集人●高橋己代子
定価680円



雑誌 22446-12／15 Printed in Japan
T1022446120684